

CARUSO

Seriennummer:

BEDIENUNGS- ANLEITUNG

Hiermit wird bescheinigt, daß der/ die/ das

Quasimidi CARUSO

Gerät, Typ, Bezeichnung

in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der
Amtsbl. 1046/ 1984
Amtsblattverfügung

funkentstört ist.

Der deutschen Bundespost wurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt und die Berechtigung zur
Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.

Quasimidi Musikelektronik GmbH

Name des Herstellers/ Importeurs

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verfassers reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Copyright 1994 Quasimidi GmbH

Inhaltsübersicht

Inhaltsübersicht

Einleitung	4
Kurzanleitung	4
Anschluß und Inbetriebnahme	4
Einstellen des richtigen MIDI-Kanals	5
Auswählen der Performances	6
One-Touch-Programs-Programmierung und Aufruf	6
Die Bedienoberfläche des Carusos	7
Die Tastenfunktionen des Caruso	7
Die Display-Meldungen des Caruso	8
Die Menüstruktur des Caruso	8
Editierung des Carusos	10
Globale Parameter	10
* Übereinandergelegte und gesplittete Instrumente	10
* Melodie Intelligenz Klangzusammenstellungen	11
* Multimode-Klangzusammenstellungen	11
Part-Parameter	13
Effekt-Parameter	15
System-Parameter	23
Das "Speichern..."-Menü	25
Expert-Modus	27
zusätzliche Parameter bei der Part-Editierung	27
zusätzliche Parameter bei den System-Parametern	28
Auflistung der Single-Klänge des Carusos	29
Auflistung der Performances des Carusos	32
Midi-Implementation	35
Anhang	36
Melodie-Intelligenz	36
Stichwortverzeichnis und Lexikon	37
Garantiebestimmungen	42
Garantieurkunde	43
Technische Daten	44

1.) Einleitung und Funktions- übersicht

Zunächst möchten wir Ihnen gratulieren, daß Sie sich beim Kauf Ihres Expanders für den CARUSO entschieden haben. Sie werden erstaunt sein über die große Klangvielfalt, die aufgrund des umfangreichen Wellenvorrats anbietet.

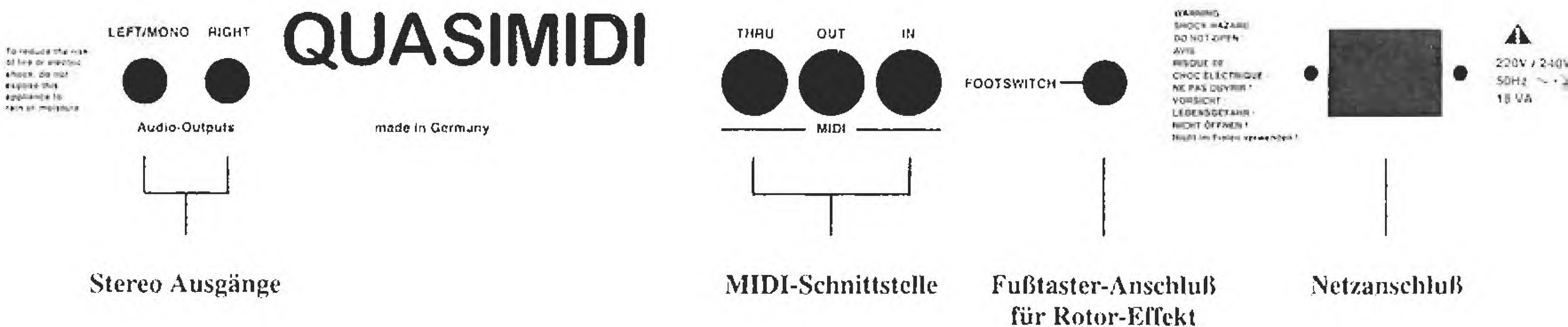
Wir haben die Bedienungsanleitung bewußt so aufgeteilt, daß Ungeduldige gleich mit dem neuen können, ohne großartige Bedienungshürden zu überwinden. Nicht zuletzt die große Auswahl an programmierten Klangfarben lädt von Anfang an zum Spielen ein.

Folgende Features zeichnen dieses Instrument aus:

- 512 Single-Sounds ab Werk im Speicher und 612 Performances (512 ROM, 100 RAM)
- 3 fach multitimbral, 20 Stimmen
- 2 Multieffektgeräte
- DIGITAL-ROTOR Effekt
- Melodie-Intelligenz mit Ensemble-Effekt

Doch genug der Vorrede. Im nächsten Kapitel schließen wir den CARUSO an Ihre Anlage an, damit Sie beginnen können.

Anschluß und Inbetriebnahme



Zur Vermeidung des Risikos eines elektrischen Schlages, die Geräteabdeckung (oder Rückwand) nicht abnehmen. Wartung durch den Anwender ist im Geräteinneren nicht erforderlich. Service nur durch geschultes Fachpersonal.

Damit Sie über lange Zeit Spaß am Caruso haben, bitten wir Sie folgendes zu beachten:

- Lesen Sie vor dem Gebrauch des Gerätes alle mitgelieferten Instruktionen sorgfältig durch.
- Verwenden Sie dieses Produkt nicht in der Nähe von Wasser.
- Dieses Gerät sollte so aufgestellt werden, daß eine ausreichende Belüftung gewährleistet ist.
- Dieses Gerät sollte nicht in der Nähe von Wärmequellen wie Heizkörpern, Öfen oder anderen wärmeerzeugenden Einrichtungen betrieben werden. Sorgen Sie bei Rackmontage auf ausreichende Belüftung.
- Der Betrieb an staubigen Plätzen sollte vermieden werden.
- Das Gerät sollte nur an Stromnetzen betrieben werden, die in der Bedienungsanleitung beschrieben oder auf dem Produkt vermerkt sind.
- Das Netzkabel sollte aus der Steckdose gezogen werden, wenn das Gerät über einen längeren Zeitraum nicht betrieben wird.
- Ziehen Sie bei aufkommenden Gewittern den Netzstecker um Schäden durch Blitzschlag zu vermeiden.
- Vermeiden Sie beim Netzkabel mechanische Belastungen wie Druck oder Zug.
- Beim Herausziehen des Netzkabels halten Sie dieses nur am Stecker selbst fest.
- Bei der Verbindung des Gerätes mit anderen Geräten beachten Sie die Hinweise in der Bedienungsanleitung.
- Achten Sie darauf, daß keine Fremdkörper oder Flüssigkeiten in das Geräteinnere gelangen.
- Das Gerät sollte von qualifiziertem Personal gewartet werden wenn,
 - a.) Das Netzkabel oder der Stecker beschädigt ist; oder
 - b.) Objekte in das Gerät gefallen oder Flüssigkeit hineingeschüttet wurde; oder
 - c.) Das Gerät scheinbar nicht normal arbeitet oder Änderungen im Betriebsverhalten aufzeigt, die in diesem Handbuch nicht dokumentiert wurden; oder
 - d.) das Produkt Regen ausgesetzt war; oder
 - e.) das Gerät heruntergefallen oder das Gehäuse beschädigt ist.
- Nehmen Sie keine eigenen Reparaturversuche über den in diesem Handbuch geschilderten Wartungshinweisen hinaus vor. Alle weiteren Service-Arbeiten sollte qualifiziertem Fachpersonal vorbehalten bleiben.
- Der Karton des CARUSOS ist ideal für den Versand des Gerätes. Heben Sie diese Verpackung daher auf. Falls Sie den CARUSO einmal versenden möchten, haben Sie keine Versandprobleme.
- Beim Öffnen des Gerätes ohne abgezogenem Netzstecker oder beim Eindringen von Gegenständen oder Flüssigkeiten in das Gehäuseinnere besteht Lebensgefahr!

Quasimidi Kirchhain
Eisenbahnstr.13
35274 Kirchhain

Telefon: 06422/ 1022 oder 6712
Fax: 06422/ 1735

Quasimidi Rhein-Ruhr
Neukirchener Str. 44
42799 Leichlingen

Telefon: 02175/ 98213

Quasimidi in Österreich
Key-Wi Music
A-5020 Salzburg

Telefon: 0662/ 822240

Quasimidi Süd
Kempener Str. 9-11
87700 Memmingen

Telefon: 08331/494045

Sound & Sync Service
Karl-Kunger-Str.66
12435 Berlin

030/2727165

Quasimidi in der Schweiz
CMS AG
CH-4710 Klus

Telefon: 062/ 715611

Quasimidi Kierspe
Büscher Weg 44
58566 Kierspe

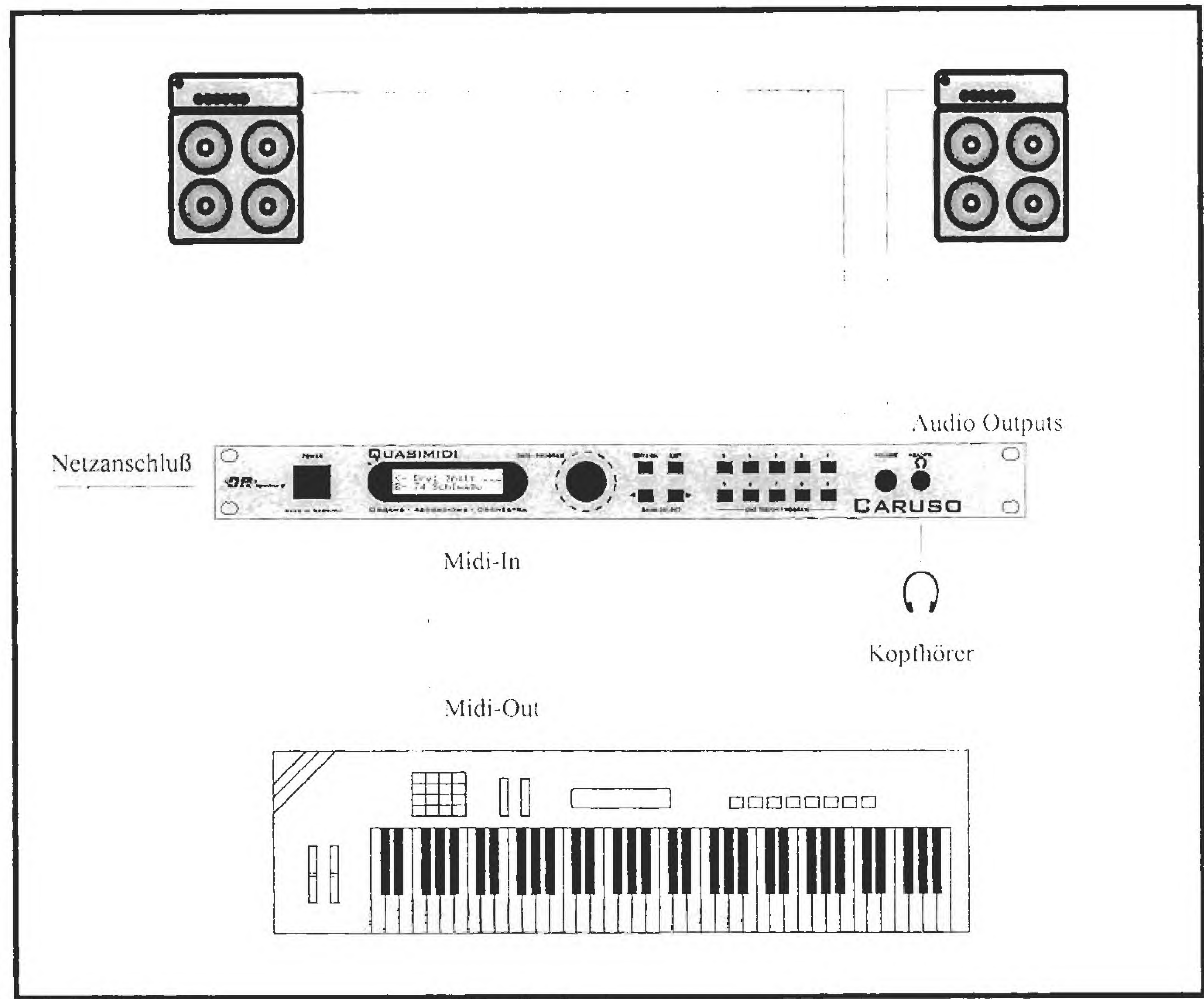
Telefon: 02359/1784

Dieser Expander wurde genau auf die Bedürfnisse von Tanzmusikern zugeschnitten. Der Schwerpunkt unserer Entwicklungsarbeit lag auf einer möglichst schnellen und einfachen Bedienung, sowie einer speziell auf Ihre Wünsche ausgerichtete Klangprogrammierung. Somit finden Sie im CARUSO nur die Instrumente und Parameter, die Sie wirklich benötigen. Eine monatelange Beschäftigung mit der Bedienungsanleitung haben wir versucht zu verhindern, indem wir alle Bedienschritte auf das Einsatzgebiet des CARUSO optimiert haben.

Für alle, die ohne Studium der Bedienungsanleitung möglichst schnell mit dem CARUSO musizieren möchten, folgt nun eine Kurzanleitung für den Schnelleinstieg. Falls Sie anhand dieser Kurzanleitung nicht zum Ziel kommen sollten, bitten wir Sie die nachfolgenden Kapitel durcharbeiten. In 99% aller Fälle werden Sie jedoch schon nach dieser Kurzanleitung den Caruso mit auf die Bühne nehmen können. Schließlich ist der CARUSO zu diesem Zweck gebaut worden.

Als erstes schalten Sie Ihr Steuerkeyboard und den Verstärker aus. (Falls Sie den Caruso etwas voreilig eingeschaltet haben, schalten Sie auch diesen aus).

Danach verbinden Sie den MIDI-Ausgang des Keyboards mit dem MIDI-Eingang des CARUSO. Nun können Sie die Audio-Verbindung zu Ihrem Verstärker herstellen. Als letztes stellen Sie die Stromverbindung zum CARUSO her, indem Sie das mitgelieferte Euro-Netzkabel sowohl in den CARUSO als auch in die Netzbuchse einstecken.



Einstellen des richtigen MIDI-Kanals

Nun schalten Sie nacheinander erst das Keyboard und den Caruso und danach den Verstärker ein. Falls Sie die Ausgänge des CARUSOS nur an die externen Eingänge Ihres Keyboards anschließen möchten, schalten Sie zunächst den CARUSO und danach das Keyboard ein.

Der Caruso besitzt einen MIDI-Monitor, der Ihnen ankommende MIDI-Daten anzeigt. Beim Spielen auf der Tastatur zeigt der CARUSO im Display in der oberen linken Ecke mit einem kleinen Balken, daß er MIDI-Daten empfängt. Falls dieser Balken bei Ihnen nicht erscheint, müssen Sie die MIDI-Verbindung nochmals überprüfen. Falls diese Anzeige erscheint und trotzdem kein Signal des CARUSO zu hören ist, müssen Sie die MIDI-Kanäle verändern.

Einen nicht richtig angewählten MIDI-Kanal erkennen Sie daran, daß in der Part-Monitoranzeige oben rechts im Display keine Balken beim Spielen erscheinen.

```
<- DreiInstr ---  
B-074 Schiwago
```

Falls die Balken erscheinen, Sie aber dennoch nichts hören, müssen Sie die Audio-Verbindung überprüfen. Wenn die Balkenanzeige rechts nichts anzeigt, drücken Sie die "EDIT/OK"-Taste und halten sie gedrückt. Nach ein paar Sekunden erscheint folgende Display-Meldung:

```
Lerne Transp: H  
SK: 1 AK: 1 C#
```

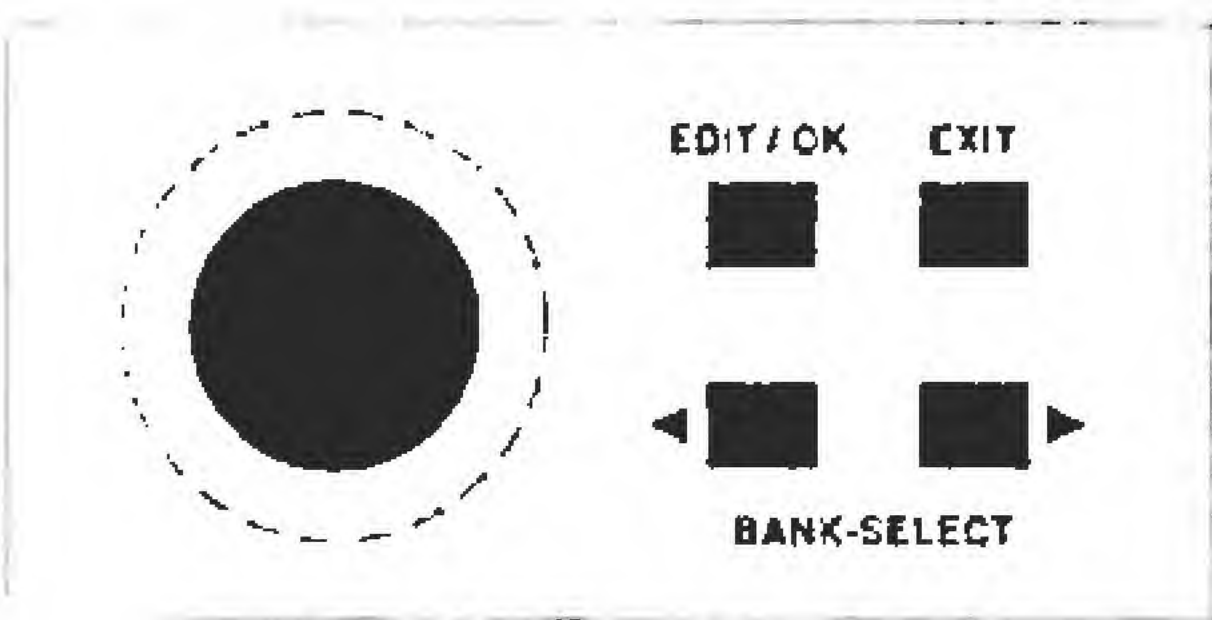
Während Sie die "EDIT/OK"-Taste gedrückt halten, drücken Sie auf Ihrem Keyboard nacheinander folgende Tasten:

- 1.) Die unterste Taste der Tastatur.
- 2.) Die Taste, wo der Übergang zwischen dem oberen und dem unteren Tastaturbereich liegen soll (Splitpunkt). Die von Ihnen gedrückte Taste ist bei Klangkombinationen mit Keyboardsplit die erste, auf der die rechte Klangfarbe zu hören ist.
- 3.) Eine Taste des rechten Tastaturbereichs in der obersten Oktave. Wenn Sie eine andere Taste als das "C" betätigen, wird der CARUSO transponiert. Wenn Sie z.B. ein "F" betätigen, wird der CARUSO von C-Dur auf F-Dur transponiert

Achtung!!
Während der Eingabe des MIDI-Kanals und des Splitpunktes, darf auf keinem Fall der Begleitautomat des Keyboards laufen. Schalten Sie also eine eventuell aktivierte Sync-Start-Funktion des Keyboards aus. Manche Keyboards verändern je nach Betriebsart den MIDI-Sendekanal. Wählen Sie also vor der Eingabe des Kanals an dem Keyboard die Einstellung, die Sie beim Spielen benutzen!!

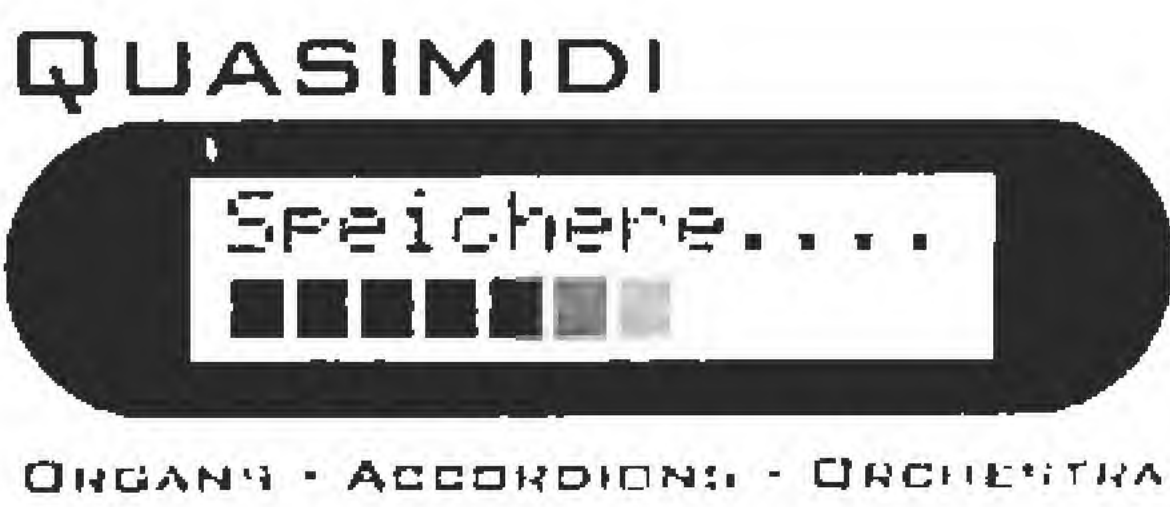
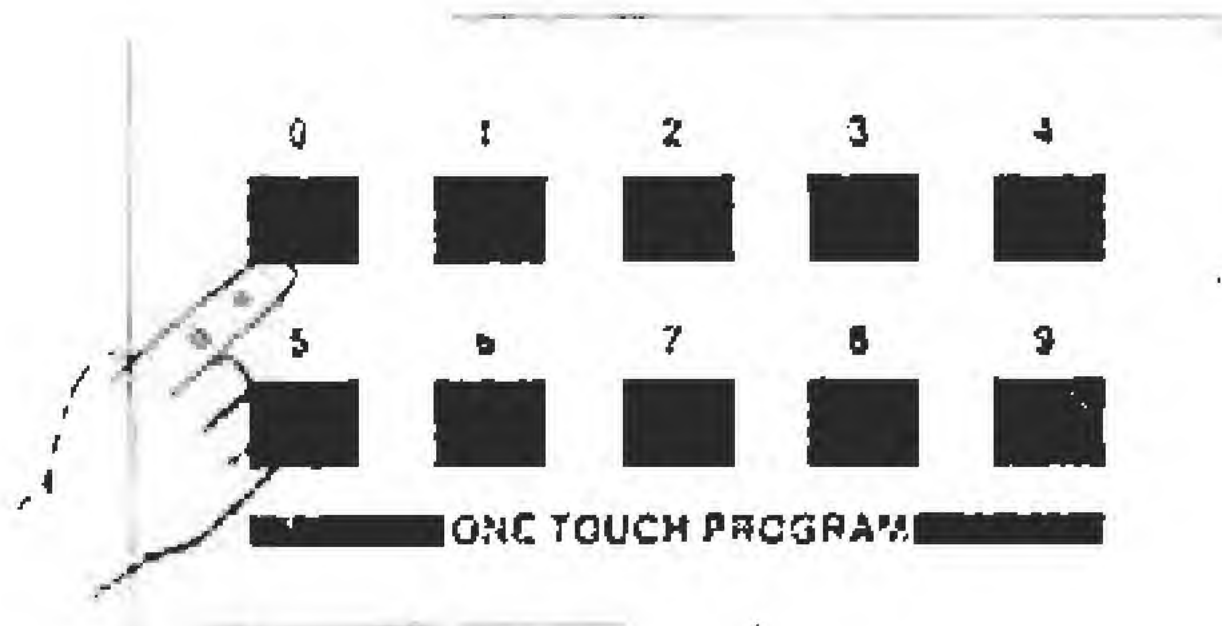
Auswahl der Performances (Klangzusammenstellungen)

Nun können Sie mit dem Keyboardspiel beginnen. Mit dem "DATA/PROGRAM"-Regler (Alpha-Dial) können Sie sich zunächst einige der vorprogrammierten Performances anhören. Der CARUSO besitzt 612 fertige Performances, die nur darauf warten von ihnen angespielt zu werden. Die Performances sind in 4 Bänken à 128 ROM-Klangzusammenstellungen und einer Bank mit 100 RAM-Klangzusammenstellungen abgelegt. Die erste der insgesamt 5 Bänke beinhaltet die RAM-Speicherplätze. Mit den beiden "BANK-SELECT"-Tasten können Sie die unterschiedlichen Bänke auswählen.



One-Touch-Programs Programmierung und Aufruf

Erfahrungsgemäß werden Sie nach kürzester Zeit Ihre persönlichen Lieblingsklänge gefunden haben. Für diese Klänge stellt der CARUSO neben den RAM-Speicherplätzen weitere 10 Zuordnungsspeicher zur Verfügung, die Sie auf Knopfdruck erreichen können. Die Programmierung dürfte Besitzern modernerer Autoradios bekannt sein. Sobald Sie eine favorisierte Klangfarbe gefunden haben, halten eine der "ONE-TOUCH-Program"-Tasten 0 - 9 gedrückt bis folgende Display-Anzeige erscheint:

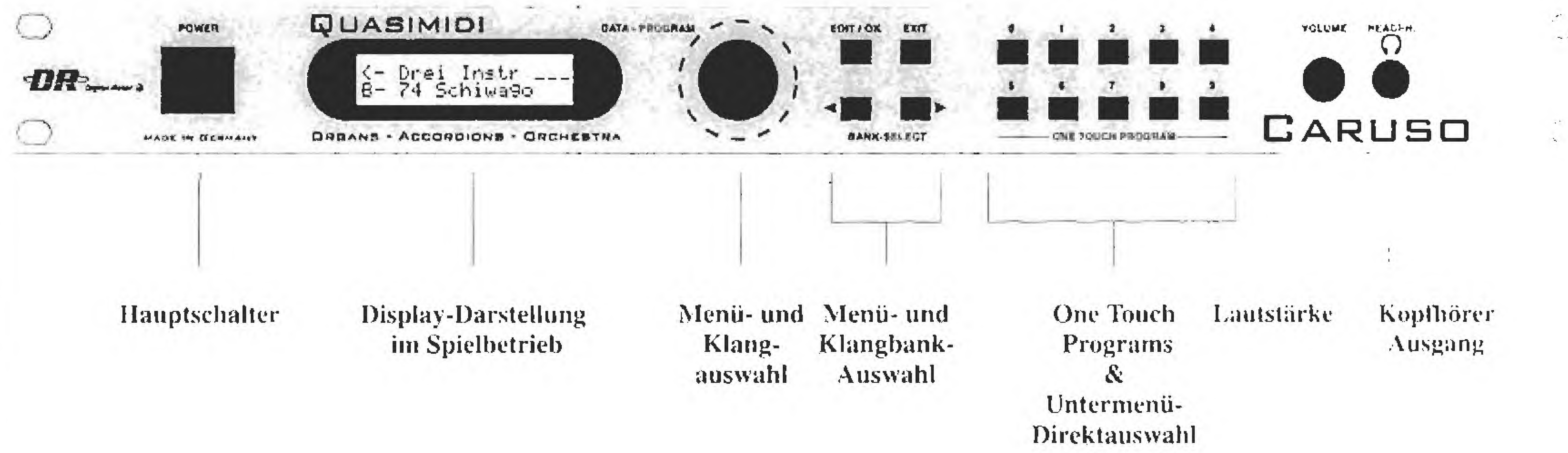


Sobald der Balken bis zum Ende des Displays durchgelaufen ist, haben Sie das "One-Touch-Programm" gespeichert. Durch Tippen dieser Taste können Sie fortan die Klangfarbe bequem auswählen. Der CARUSO wählt die Klangfarbe danach automatisch aus den 612 Performances aus. Wenn Sie nicht vorhaben, Klangveränderungen an Ihrem CARUSO vorzunehmen, wissen Sie nun schon alles, um den Caruso im Live-Einsatz einzusetzen.

Die Bedienoberfläche des Caruso

Die Tastenfunktionen des Caruso

Beim CARUSO wird auf eine möglichst einfache Bedienung Wert gelegt. In diesem Kapitel erfahren Sie einiges über die grundlegende Bedienung des Caruso. Wenn Sie Klänge des Caruso editieren möchten oder Veränderungen an den MIDI-Einstellungen vornehmen möchten, ist es wichtig, sich mit Hilfe dieses Kapitels über das Bedienkonzept des Caruso vertraut zu machen. Wenn Sie den Caruso einschalten, stellt sich die Bedienoberfläche wie folgt dar:



Der Caruso besitzt ein Alpha-Dial mit dem Sie zum einen die Klänge aufrufen und zum anderen die Werte der Parameter in den einzelnen Editiermenüs verändern. Rechts neben dem Alpha-Dial befindet sich ein Tastenblock mit vier Tasten. Die Tasten haben folgende Funktionen:

- 1.) "EDIT/OK"-Taste
Wenn Sie Editierungen am Caruso vornehmen möchten, betätigen Sie diese Taste. Außerdem werden mit dieser Taste in verschiedenen Menüs Aktionen ausgeführt. Das Speichern einer neuen Klangzusammensetzung wird im "speichern..."-Menü mit dieser Taste ausgeführt. Außerdem stellt diese Taste noch eine Sonderfunktion zur Verfügung. Wenn die Taste ein paar Sekunden lang gedrückt wird, springt der Caruso in den "Lern-Modus". In diesem Modus können Sie den Midi-Kanal und die Transponierung vom Caruso erlernen lassen.
- 2.) "EXIT"-Taste
Mit dieser Taste können Sie ein zuvor angewähltes Menü des Caruso wieder verlassen. Bei jedem Drücken dieser Taste springt der Caruso eine Menüebene weiter zurück. Nach mehrmaligem Drücken dieser Taste sind Sie also jederzeit in der Spielbetriebsart, ganz egal in welchem Menü Sie sich vorher befunden haben.
Außerdem besitzt diese Taste noch eine Sonderfunktion. Bei gedrückt gehaltener "EXIT"-Taste und der gleichzeitigen Auswahl einer der "NUMERN"-Tasten "1" - "4" können Sie die entsprechenden Klangfarben 1 - 4 einer Klangkombination stummschalten. Ferner kann eine eingestellte Transponierung über die "EXIT"-Taste und der "NUMMERN"-Taste "0" aktiviert und ausgeschaltet werden.
- 3.) "BANK-SELECT"-Taster
Mit den "BANK-SELECT"-Tastern können Sie, wie in der Kurzanleitung schon erwähnt, die 5 Klangbänke des Caruso auswählen. Im Edit-Menü haben diese Tasten jedoch noch eine weitere Bedeutung. Wenn Sie sich nämlich in einer Menü-Ebene befinden, gibt es meist zur rechten oder linken Seite des jeweiligen Menüs weitere Menüseiten. Diese können Sie mit den "BANK-SELECT"-Tastern auswählen. Damit Sie sofort wissen, ob sich rechts oder links von dem angewählten Menü noch weitere befinden, steht in der linken unteren Ecke des Displays immer eine entsprechende Information:

```
Edit System
10> OktavTrns: +0
```

"10>" signalisiert Ihnen, daß sich rechts von der angewählten Menüseite noch weitere Menüseiten befinden (Pfeil nach rechts). Das angewählte Menü hat die Nummer "0". Links von diesem Menü befinden sich keine weiteren mehr. Dies wird durch den senkrechten Strich links von der Untermenü-Nummer signalisiert. Caruso merkt sich nach Verlassen eines Untermenüs immer die Menüseite, auf der Sie zuletzt gewesen sind. Wenn Sie also z.B. eine Untermenüebene mit der "EXIT"-Taste verlassen und später mit der

Die Bedienoberfläche des Caruso

"EDIT/OK"-Taste erneut in das Editiermenü gehen, befinden Sie sich automatisch an der Stelle, wo Sie zuletzt gewesen sind. Dieses Feature wird Ihnen in Zukunft die Arbeit erleichtern, da Sie bestimmt häufiger zwischen der normalen Spielbetriebsart und dem "Edit"-Menü hin- und herspringen werden.

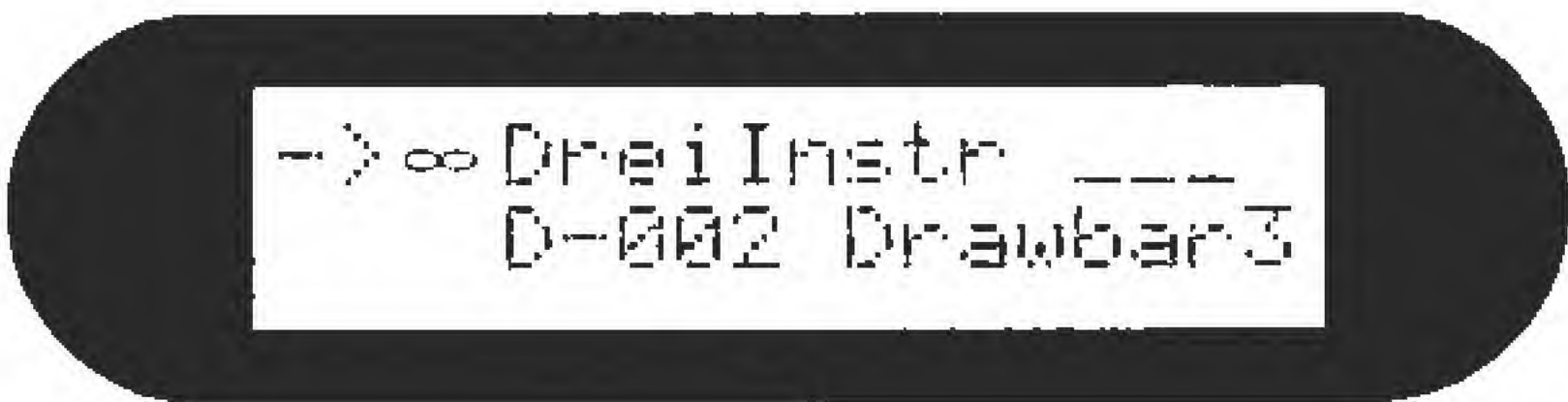
4.) "NUMMERN"-Tasten

Diese Tasten dienen zum Aufrufen und Speichern der One-Touch-Programs. Gespeichert werden die One-Touch-Programs wie in der Kurzanleitung beschrieben. Außerdem können Sie mit diesen Tasten die Untermenüs einer Menü-Ebene direkt aufrufen. Dadurch haben Sie einen schnelleren Zugriff auf die Untermenüs, als wenn Sie zu diesem Zweck nur die "BANK-SELECT"-Tasten benutzen würden.

In Verbindung mit der "EXIT"-Taste können Sie mit den "NUMMERN"-Tasten 1-4 auch die einzelnen Instrumente einer Klangzusammenstellung stummschalten.

Die Display-Meldungen des Caruso

Das Display des Caruso hält einige Sonderinformationen für Sie bereit, die Ihnen die tägliche Arbeit erleichtern sollen:



In der oberen Zeile erscheint links ein angedeuteter Pfeil. Dieser signalisiert, daß der CARUSO momentan transponiert wird. Je nach Pfeil-Richtung zeigt er Ihnen sogar, ob der Klang nach oben oder nach unten transponiert wird (rechts - Transponierung nach oben, links - Transponierung nach unten).

Direkt neben dem Pfeil sehen Sie ein Symbol, daß einem rotierenden Lautsprecher nachempfunden worden ist. Bei allen Klangzusammenstellungen, die einen Rotor benutzen, wird dieses Zeichen erscheinen. Daran erkennen Sie ferner, ob der angeschlossene Fußtaster eine Funktion besitzt oder nicht. Bei Klängen mit Rotor-Simulation können Sie mit dem angeschlossenen Fußtaster die beiden Rotor-Geschwindigkeiten aufrufen. Näheres zum Anschluß des Fußtasters und zu den Rotorfunktionen erfahren Sie im Kapitel Digital-Rotor-Effekt auf Seite 19 ff in diesem Handbuch.

Es folgt die Anzeige der jeweils aktiven Spielbetriebsart. In diesem Falle heißt die Betriebsart "Drei Instrumente". Es werden also drei verschiedene Instrumente übereinandergelegt. Die übrigen Spielbetriebsarten sind im Kapitel "Globale Parameter" auf Seite 10 beschrieben.

Neben dieser Information sehen Sie noch den Part-Monitor. Wenn Sie die Tasten Ihres Keyboards spielen, zeigen Ihnen kleine schwarze Balken an, welche Instrumenten-Parts gerade angespielt werden.

In der unteren Display-Zeile sehen Sie die aktuelle Programm- und Bank-Nummer der angewählten Klangzusammenstellung. Damit Sie sich ein Bild über die zur Verfügung stehenden Klangfarben machen können, schlagen Sie die Seite 32 und folgende auf. Dort sind alle vorprogrammierten Klangzusammenstellungen aufgelistet.

Die Menüstruktur des Caruso

In der Übersicht auf der nächsten Seite sehen Sie die Menüstruktur des Caruso. Von oben nach unten sehen Sie in dieser Tabelle die unterschiedlichen Menüebenen. Nach einmaligem Drücken der "EDIT/OK"-Taste können Sie Menüebenen auswählen. Menüebenen lassen sich mit dem Alpha-Dial, den "BANK-SELECT"-Tastern sowie den "NUMMERN"-Tasten auswählen. Mit nochmaligem Drücken der "EDIT/OK"-Taste bestätigen Sie die Auswahl einer Menüebene. Danach können Sie die gewünschte Menüseite auswählen. Die Bedienung entspricht exakt der Auswahl der unterschiedlichen Menüebenen: Auswahl einer Menüseite mit den "BANK-SELECT"- oder "NUMMERN"-Tasten und nachfolgend Bestätigung mit der "EDIT-OK"-Taste. Um eine Menüebene oder Menüseite wieder zu verlassen, drücken Sie einfach die "EXIT"-Taste.

Bei der Part-Editierung gibt es noch eine Besonderheit. Wenn Sie sich auf einer Menüseite eines beliebigen Parts befinden können Sie direkt ohne die Menüseite zu verlassen zu einem anderen Part springen. Dies ist wichtig, wenn Sie nacheinander z.B. die Lautstärken aller Parts verändern möchten. Zu diesem Zweck drücken Sie die "EDIT/OK"-Taste und eine "NUMMERN"-Taste "1" - "4", je nachdem welchen Part Sie anwählen möchten.

Zur Übung können Sie nun anhand der Tabelle einige Menüs aufrufen und wieder verlassen, um mit der Bedienung vertraut zu werden.

Die Bedienoberfläche des Caruso

Die Menüstruktur des Caruso

Die Menü-Struktur des Carusos. Anhand dieser Tabelle ist es sehr leicht, den gewünschten Parameter zu finden.

	Menüseiten-Nummer->									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
0 Edit Global	Global Mode - Auswählen von Split, Layer und Ensemble Spielart	Lautstärke- Gesamtlautstärke der Performance	Melodie-Intelligenz Betriebsart - je nach Art des Global-Mode	Bei Modus mit MI: Melodie-Intelligenz-Lautstärke	Bei Modus mit MI: Melodie-IntelligenzHold					
1 Edit Part 1 Parameter	Klanggruppen-Auswahl	Klang-Auswahl	Part-Lautstärke	Panorama	Effekt 1-Stärke	Effekt 2-Stärke	Grobstimmung	Feinstimmung	Haltepedal Ein / Aus	
2 Edit Part 2 Parameter										
3 Edit Part 3 Parameter										
4 Edit Part 4 Parameter										
5 Edit Effekt 1	Anwählen der Effekt-Art	Eingangspegel-Einstellung	Finspeisung von FX-2	Je nach Effektart finden Sie hier unterschiedliche Parameter. siehe dazu das Kapitel Effekte des Caruso						
6 Edit Effekt 2										
7 Edit System	Oktav-Transponierung	Halbton-Transponierung	Stimmung	Solo-Kanal	Akkord-Kanal	Bass-Kanal	Melodie-Intelligenz-Split	MIDI-Programm-wechsel Ein/Aus	Dynamik-Expression	Fußtaster und Schalter - Auswahl
8 speichern....	Klangeinstellung speichern	Klangeinstellung initialisieren	einzelnen Part initialisieren	einzelnen Part kopieren	Klangeinstellungen dumpen (MIDI).					

Globale Parameter

Nachdem Sie nun die Bedienoberfläche des CARUSO kennengelernt haben, werden Sie in den folgenden Kapiteln die einzelnen Parameter Ihrer neuen Tonerzeugung kennenlernen. Wir werden Ihnen die einzelnen Parameter mit der Hilfe von Tabellen näherbringen. Diese Tabellen haben den Vorteil, daß Sie die einzelnen Bedienschritte anschaulicher darstellen, als es der reine Text könnte. In der ersten Spalte der Menü-Tabellen sehen Sie jeweils die Nummer des entsprechenden Untermenüs. Anhand dieser Nummer können Sie die einzelnen Menüs direkt aufrufen, wenn Sie sich in der richtigen Menüebene befinden. Wenn Sie in der Spielbetriebsart des Caruso Klänge anspielen, sind diese Klänge immer schon Kombinationen verschiedener Instrumente. Diese sind je nach Einstellung im Global-Menü mal auf der Tastatur verteilt, liegen übereinander oder werden von verschiedenen MIDI-Kanälen angesprochen. Im Global Menü entscheiden Sie, auf welche Art und Weise Klänge von Ihnen gespielt werden sollen. Welche Einzelinstrumente an diesen Klangzusammenstellungen beteiligt sein sollen, welche Lautstärken sie besitzen sollen und wie stark die Effekte auf die einzelnen Klänge wirken sollen, entscheiden Sie im Part-Edit-Menü. Um die Effekte zu editieren gibt es für jeden Effektprozessor eine weitere Menüebene(Edit-Effekt1 & 2). Nachdem alle Einstellungen wunschgemäß ausgeführt worden sind, speichern Sie alles zusammen im "speichern..."-Menü ab.

Das Global-Menü unterscheidet sich von den übrigen Menüs. Um Sie nicht mit einer unübersichtlichen Parameterflut zu konfrontieren, werden im Global-Menü immer nur die Parameter dargestellt, die für die Art der Klangverteilung notwendig sind. Außerdem bestimmt die Art dieser Einstellung einige Parameterveränderungen, die der Caruso automatisch für Sie ausführt. Um diese Parameter brauchen Sie sich daher gar nicht zu kümmern. Auf diese Art und Weise werden Sie sehr schnell an das Ziel Ihrer Wünsche gelangen. Folgende Arten der Klangverteilung stellt der CARUSO zur Verfügung:

"EinInstr"	Einzelne Klangfarbe. Der angesteuerte Part hat die Nummer 1.
"ZweiInstr"	Zwei Klangfarben liegen übereinander. Die angesteuerten Instrumente liegen auf den Parts 1 und 2.
"DreiInstr"	Drei Klangfarben liegen übereinander. Die angesteuerten Instrumente liegen auf den Parts 1,2,3.
"VierInstr"	Vier Klangfarben liegen übereinander. Die angesteuerten Instrumente liegen auf den Parts 1,2,3,4.
"Split 1+1" "Split 1+2" "Split 1+3"	Eine Klangfarbe liegt links von einem einstellbaren Splitpunkt, die andere rechts. Mit dem Parameter „SpltKey: C3“ (Parameterseite 2) läßt sich der Splitpunkt frei einstellen. Die Klangfarbe links vom Splitpunkt liegt auf Part 1 und die Klangfarben rechts vom Splitpunkt je nach Anzahl aufsteigend von Part 2 - 4.
"Split 2+2" "Split 2+1" "Split 3+1"	Bei diesem Macro liegen zwei oder drei Klangfarben links und zwei bzw. eine Klangfarben rechts vom Splitpunkt. Auch hier läßt sich der Splitpunkt über den Parameter „SpltKey:“ verändern. Die beiden Klangfarben links belegen die Parts 1 und 2 - die eine oder die beiden rechten Instrumente belegen die Parts 3 bzw. 3 und 4.
"DynSplit"	Bei diesem Macro liegen zwei Klangfarben im gesamten Tastaturbereich, die eine Klangfarbe klingt unterhalb einer einstellbaren Anschlagdynamik und der andere oberhalb einer einstellbaren Anschlagdynamik. Den Wert für den dynamikgesteuerten Wechsel kann man mit dem Parameter „SplitDyn: 0-127“ (2. Menüseite) frei wählen. Die Parts 1 und 2 werden von diesem Macro angesteuert.
"DynSplit2"	Verhält sich wie DynSplit, nur das hier in beiden Anschlagdynamik-Fenstern zwei Klangfarben angespielt werden. Parts 1 und 2 spielen die beiden Instrumente des unteren Anschlagdynamik Bereichs und Part 3 und4 des oberen.
"Ensemble"	Dieses Macro eignet sich bei der Erstellung von Ensemble-Sounds. Die Töne eines gespielten Akkords werden auf die Parts 1-4 verteilt. Dabei kann jeder Part eine andere Klangfarbe erhalten.
"EnsmbSolo"	Jeweils die höchste Stimme eines Akkordes benutzt Part 4, die übrigen Parts werden von den Tasten unter diesem höchsten Ton angesteuert. Dadurch erhalten die gespielten Akkorde ein Solo-Instrument.

Die folgenden 4 Performances besitzen eine Melodie-Intelligenz. Wenn Sie im unteren Tastaturbereich einen Akkord spielen, erhält die Solostimme eine zweite Stimme. CARUSO stellt verschiedene Arten der Harmonisierung zur Verfügung, so daß Sie je nach Stilrichtung eine unterschiedliche zweite Stimme erhalten. Die Art der Harmonisierung können Sie auf der zweiten Menüseite einstellen. In jeder der folgenden Spielbetriebsarten können Sie mit dem dritten Parameter die Lautstärke der zweiten Stimme gegenüber der Hauptstimme absenken. Für die Erkennung der Akkorde existiert ein getrennt einstellbarer MIDI-Kanal (Akkord-Kanal) im System Menü. Außerdem können Sie dort den Splitpunkt zwischen Akkorderkennung und Solostimme verändern.	
"MeloInt1"	In dieser Spielart erhalten Sie eine zweite Stimme, die mit der gleichen Klangfarbe erklingt, wie die Solostimme selbst. Eingestellt wird die Klangfarbe bei Part 1.
"MeloInt2"	In dieser Betriebsart können Sie für die zweite Stimme ein anderes Instrument auswählen.
"MeloInt3"	Bei dieser Melodie-Intelligenz-Einstellung erhält Ihr Solospiel gleich zwei Begleitstimmen. Bei dem entstehenden dreistimmigen Akkord spielen beide zugefügten Stimmen das gleiche Instrument. Auswählen können Sie das Instrument bei den Einstellungen zu Part 1.
"MeloInt4"	Auch diese Melodie-Intelligenz-Funktion erzeugt zwei Nebestimmen zu der Solo-Linie. Allerdings sind diese Instrumente sogar unterschiedlich zu instrumentieren. Part 1 erzeugt die Solo-Stimme und Part 2 und 3 übernehmen die Zusatzstimmen.
Die folgende Spielbetrieb-Einstellung eignet sich besonders für Akkordeon- und Orgelspieler, da in dieser Betriebsart unterschiedliche MIDI-Kanäle unterschiedliche Parts ansteuern. Für jeden der angesteuerten Parts können Sie selbstverständlich unterschiedliche Klangfarben und Lautstärken programmieren.	
"MultiChan"	In dieser Betriebsart können vier Klangfarben gleichzeitig angesprochen werden. Folgendermaßen sind die MIDI-Kanäle auf die vier Parts entsprechend des System-Menüs verteilt: Akk: Part 1 Bass: Part 4 Solo: Part 2, 3
"MeloMulCh"	Diese Betriebsart entspricht weitgehend der vorhergehenden. Damit auch Akkordeon- und Orgelspieler in den Genuß der Melodie-Intelligenz kommen, wird in dieser Betriebsart jedoch zusätzlich Part 3 für eine zweite Stimme verwendet.
"Unisono"	Bei dieser Einstellung liegen alle Parts gleichzeitig mit dem der gleichen Klangfarbe übereinander und sind leicht gegeneinander verstimmt. Dadurch erhält man einen besonders weichen und vollen Klang.

Nachdem Sie nun die unterschiedlichen Arten der Klangzusammenstellungen kennengelernt haben, zeigen wir Ihnen wie diese aufgerufen werden.

- 1.) Drücken Sie die "EDIT/OK"-Taste um in das Edit-Menü zu gelangen
- 2.) Wählen Sie die Edit-Global Menüebene aus. Am einfachsten geht dies durch drücken der "NUMMERN"-Taste "0".
- 3.) Bestätigen Sie diese Auswahl mit der "EDIT/OK"-Taste.
- 4.) Wenn Sie vorher bereits in einem anderen Menü dieser Menüebene gewesen sind, drücken Sie abermals die "NUMMERN"-Taste "0"

Wenn Sie alles richtig gemacht haben, sollte nun folgende Display-Meldung erscheinen:

Edit Spielmodus
10> EinInstr *->

* Je nachdem welche Klangzusammenstellung Sie vorher ausgewählt hatten, unterscheidet sich die Display-Darstellung natürlich geringfügig. In der unteren Display-Zeile wird nämlich immer die Art der Klangzusammenstellung angezeigt, die für das aktuelle Programm ausschlaggebend ist.

Parameter 1	Parameter 2	Parameter 3	Parameter 4
<div>Spielmodus</div> <div>Der Spielmodus entscheidet über die Spielbetriebsart des Caruso. Klangfarben können je nach Spiel-Modus übereinandergelegt, auf der Tastatur verteilt, anschlagabhängig gewechselt und mit Melodie-Intelligenz versehen werden.</div>			
<div>EinInstr. ZweiInstr. DreInstr. VierInstr</div> <div>Split 1+1, Split 1+2, Split 1+3, Split 2+2, Split 2+1, Split 3+1</div>			
<div>DynSplit, DynSplit2</div>	<div>SplitDyn: Stellen Sie hier den Anschlagdynamik-Wert ein, ab dem die Klangfarben gewechselt werden..</div>		
<div>Ensemble, EnsnbSolo</div>			
<div>Meloint1, Meloint2, Meloint3, Meloint4</div>	<div>MI: Standard1, Standard2, Blues, Klassik oder Folk. Mit diesem Parameter können Sie die Art der Melodie-Intelligenz verändern.</div>	<div>MI-Pegel: Die Lautstärke für die Melodie-Intelligenzstimmen kann getrennt von der Gesamtlautstärke abgesenkt werden. So bleibt die Hauptstimme immer im Vordergrund.</div>	<div>MI-Hold: Hier können Sie entscheiden ob die Melodie-Intelligenz auch nach dem Loslassen des Akkordes weiter aktiv bleibt.</div>
<div>MultiChan</div>			
<div>MeloMulCh</div>	<div>siehe Meloint1</div>	<div>siehe Meloint1</div>	<div>siehe Meloint1</div>
<div>Unisono</div>	<div>Schwebung: Mit diesem Parameter kontrollieren Sie die Stärke der Schwebung des Gesamtklanges.</div>		

In dieser Tabelle sehen Sie, daß Ihnen immer maximal 4 Parameter im Global-Menü zur Verfügung stehen. Sobald Sie ein Edit-Menü erreicht haben, können Sie mit dem Alpha-Dial den angezeigten Parameter editieren. Das Alpha-Dial steht Ihnen in diesem Moment nicht mehr zur Menü-Auswahl zur Verfügung. Die Parameter können selbstverständlich nach wie vor mit den "PAGE-SELECT"- und den "NUMMERN"-Tasten ausgewählt werden.

Nachdem die Anwahl des Spielmodus (Split, Layer, Melodie Intelligenz etc.) vorgenommen worden ist, möchten Sie sicherlich die einzelnen Klangfarben auswählen, die in Ihrem Klangprogramm später zu hören sind. Dazu gehen Sie in die Part-Edit-Menüs der beteiligten Parts. Dort können Sie die Klänge auswählen, die Lautstärke und das Panorama verändern, die Effektanteile einstellen und die Klänge selbst Ihren Bedürfnissen anpassen.

Falls Sie zu den Kunden gehören, die noch weiter in die Klangprogrammierung einsteigen möchten, sei Ihnen das Kapitel Expert-Modus ab Seite 27 in diesem Handbuch empfohlen. Dort erfahren Sie, wie Sie noch mehr Klang-Parameter erreichen können. Um in das Part-Edit Menü zu gelangen betätigen Sie die Exit-Taste zweimal hintereinander. Sie erreichen über diese Tastenfolge immer wieder die Hauptseite, egal in welchem Editiermenü Sie sich auch vorher befunden haben sollten. Danach befolgen Sie die folgenden Schritte:

- 1.) Betätigen Sie die "EDIT/OK"-Taste
- 2.) Drücken Sie die "NUMMERN"-Taste des Parts, den Sie editieren möchten.(1. 2. 3 oder 4). Falls der entsprechende Part nicht belegt sein sollte, erscheint ein entsprechen der Hinweis im Display.
- 3.) Betätigen Sie die "EDIT/OK"-Taste

Danach erscheint folgende Display-Meldung:

Part 1 Klang Grp
10> Accordeons

Danach stehen Ihnen folgende Menüseiten zur Verfügung:

Die Ziffer in der ersten Spalte gibt die Menü-Nummer an, unter der der entsprechende in der Tabelle aufgeführte Parameter zu finden ist. Die Auswahl erfolgt per "BANK-SELECT"-Taster oder "NUM-MERN"-Taster.

10>	Part 1 Klang Grp 10> Akkordeons	Zur leichteren Auffindung der vielen Caruso Klangfarben sind diese in Klanggruppen unterteilt. Diese Klanggruppen enthalten verschiedene Instrumenten-Familien. Diese können Sie hier auswählen.
<1>	Part 1 Klang <1> 001: Akkordeo	Aus der eingestellten Klanggruppe können Sie in diesem Untermenü den gewünschten Klang auswählen.
<2>	Edit Part 1 <2> Lautstrk:100	Hiermit stellen Sie die Lautstärke des angewählten Parts ein.
<3>	Edit Part 1 <3> Panorama:RND	Die Position des Klanges im Stereo-Panorama können Sie mit diesem Parameter verändern. Außerdem stellt dieser Parameter auch einige Sonderfunktionen zur Verfügung, die Sie weiter unten in dieser Anleitung aufgelistet finden.
<4>	Edit Part 1 <4> Effekt 1: 63	Wie bei einem Mischpult können Sie an dieser Stelle eingeben, wie stark der Klang vom Effektprozessor 1 bearbeitet werden soll.
<5>	Edit Part 1 <5> Effekt 2: 63	Dieser Parameter regelt die Stärke des Effektprozessors 2 für den angewählten Part.
<6>	Edit Part 1 <6> GrobStim: +0	Mit diesem Parameter verändern Sie die Stimmung des angewählten Parts in Halbtonschritten. Dieser Parameter eignet sich auch zum Transponieren eines Instruments. Bedenken Sie jedoch, daß diese Transponierung zusätzlich zur eingestellten Haupt-Transponierung ausgeführt wird. Wenn Sie die Haupttransponierung abgeschaltet lassen, können Sie jedoch für jeden Ihrer Speicherplätze Klangkombinationen mit unterschiedlichen Transponierungen einstellen. Wenn Sie bei einigen Stücken Ihres Repertoires mit unterschiedlichen Transponierungen arbeiten möchten, bietet sich diese Möglichkeit an.
<7>	Edit Part 1 <7> Feinstim: +0	Mit diesem Parameter verändern Sie die Feinstimmung des Instrumentes. Wenn Sie zwei verschiedene Parts mit diesem Parameter gegeneinander verstimmen, erhalten Sie einen volleren und wärmeren Klang.
<8>	Edit Part 1 <8> HaltePed:Ein	Dieser Parameter entscheidet, ob der angewählte Klang auf das Haltepedal reagiert oder nicht.

Da eine Klangzusammenstellung, wie Sie sie im Spielmodus aufrufen, meist aus mehreren Instrumenten besteht, haben wir einen schnellen Wechsel zwischen den Parts während der Editierung zugelassen. Wenn Sie die Lautstärke oder das Panorama eines beteiligten Instrumentes verändern möchten, ist es wichtig auch direkt die anderen Parts zu kontrollieren. Zu diesem Zweck können Sie ohne die Editierebene zu verlassen zwischen den einzelnen Parts hin- und herspringen. Halten Sie die "EDIT/OK"-Taste fest und drücken kurz die dem Part entsprechende "NUMMERN"-Taste. (Wenn Sie die "EDIT/OK"-Taste zu lange gedrückt halten springt der Caruso automatisch in das "Lerne-MIDI" Menü. Ignorieren Sie diese Menü-Meldung einfach und versuchen Sie es gleich nochmal. Das "Lerne-MIDI"-Menü wird erst nach circa 3 Sekunden aufgerufen. Das sollte ohne Probleme ausreichen, um einen Part auszuwählen.)

In der letzten Tabelle haben Sie sicherlich auch das Menü zur Einstellung der Stereo-Position (Panorama) gesehen. In der folgenden Tabelle sehen Sie, welche Panorama-Einstellungen und Funktionen der Caruso zur Verfügung stellt:

" --- "	Der entsprechende Part wird nicht auf die Stereosumme gegeben, sondern kann nur über die Effektprozessoren nach außen gelangen. Diese Einstellung ist wichtig bei der Verwendung von Effektalgorithmen wie Equalizer, Chorus, Rotor, Flanger, Verzerrer und Phaser, damit der Effektklang nicht mit dem unbearbeiteten Instrument zusammen am Ausgang erscheint.
"> C <"	Mittelposition im Stereobild.
"L < 7" - "L < 1"	Je nach Wert mehr oder weniger weit links im Stereobild.
"R > 1" - "R > 7"	Je nach Wert mehr oder weniger weit rechts im Stereobild.
"RND"	Jede Note erscheint zufallsgesteuert an unterschiedlichen Positionen.
"KEY"	Abhängig von der Tonhöhe erscheint der Klang bei tiefen Tasten links, bei mittleren Tasten in der Mitte und bei hohen Tasten rechts im Panorama.
"YEK"	Der "Key"-Effekt erscheint genau seitenverkehrt.
"DYN"	Die Panoramaposition wird über die Anschlagdynamik gesteuert. Je fester Sie eine Taste anschlagen, desto weiter rechts erscheint der Ton im Stereopanorama.
"NYD"	Die Anschlagdynamik verschiebt die Töne genau entgegengesetzt im Panorama.

Wie Sie der Tabelle entnehmen konnten, bietet der Caruso sehr umfangreiche Panorama-Einstellungen an, die Ihnen die Möglichkeit geben, sehr räumliche Klangzusammenstellungen zu kreieren. Mit Stereopanorama-Verschiebungen ist jedoch nur die Anordnung der Klänge im Stereo-Panorama beendet. Für richtige Raumsimulationen sorgen die im nächsten Kapitel des CARUSO-Handbuchs beschriebenen Effektprozessoren. Durch den Einsatz unterschiedlicher Nachhall-Längen und Echo-Zeiten können Sie dem Zuhörer beinahe beliebige Raumeindrücke verschaffen.

Der Caruso stellt zwei unabhängige Effektprozessoren zur Verfügung. Der erste Effektprozessor ist in erster Linie für Raumsimulationen wie Hall und Echo zuständig, während der zweite Spezialeffekte wie Phaser, Chorus und Flanger zur Verfügung stellt. Um eine Übersicht über die vorhandenen Effekte zu gewinnen, erfolgt in der ersten Tabelle zunächst die Auflistung der einzelnen Effektarten, die die beiden Effektgeräte zur Verfügung stellen.

Raumsimulation FX-1	Spezialeffekte FX-2
01.) Raum	01.) Chorus 1
02.) Raum kl.	02.) Chorus 2
03.) Raum groß	03.) Chorus 3
04.) Kammer 1	04.) Flanger 1
05.) Kammer 2	05.) Flanger 2
06.) Platte 1	06.) Phaser 1
07.) Platte 2	07.) Phaser 2
08.) Halle	08.) Rotor 1
09.) Halle gr.	09.) Rotor 2
10.) Dom	10.) Rotor 3
11.) Gate Hall1	11.) Rotor 4
12.) Gate Hall2	12.) Vibrato
13.) Gate Hall3	13.) Panning
14.) Reflektn 1	14.) Tremolo
15.) Reflektn 2	15.) Echo
16.) Reflektn 3	16.) Echo lang
17.) Reflektn 4	17.) Echo kurz
18.) Regen	18.) Ping-Pong
19.) Echo lang	19.) Equalizer
20.) Echo kurz	20.) Verzerrer
21.) kein Eff1	21.) kein Eff2

Bedenken Sie bei der nun folgenden Erklärung zu den einzelnen Effekt-Typen, daß ein Effekt nur hörbar wird, wenn Sie bei dem gespielten Instrument die Parameter FX1-Send bzw FX2-Send im Part-Edit-Menü aufgeregelt sind.

Je nach angewähltem Effekt-Algorithmus besitzt der Caruso eine unterschiedliche Anzahl einstellbarer Parameter. So bekommen Sie nur jeweils die Parameter angezeigt, deren Veränderung auch wirklich eine klangliche Änderung nach sich ziehen.

Zur Editierung der Effektgeräte starten wir wieder von der Grundeinstellung des CARUSOS, des Spielmodus. Falls Sie sich also noch in irgendeinem Editiermenü befinden, bestätigen Sie zunächst die "EXIT" Taste, bis die Anzeige des Spielbetriebs erscheint. Alsdann gehen Sie wie folgt vor:

- 1.) Betätigen Sie kurz die "EDIT"-Taste. Sie befinden sich danach in der Editierebenen-Auswahl.
- 2.) Betätigen Sie die "NUMMERN"-Taste 5 für FX-1 oder die "NUMMERN"-Taste 6 für FX-2.
- 3.) Wählen Sie die Effektart aus, die Sie benutzen möchten. Verwenden Sie hierzu das Alpha-Dial.
- 4.) Anhand der nun folgenden Tabellen sehen Sie, welche Parameter Ihnen für die jeweiligen Effektalgorithmen zur Verfügung stehen. Die Parameter können Sie mit den "BANK-SELECT"-Tastern nacheinander oder mit den "NUMMERN"-Tasten direkt aufrufen. Auf den nächsten Seiten folgen nun die Erklärungen zu den einzelnen Effekt-Typen.

Hall und Raumsimulation

	Editierung des FX-1 Effektprozessors. Wenn Sie sich in der Spielbetriebsart befinden, drücken Sie nacheinander die "EDIT/OK"-Taste, danach die Zifferntaste "5" und nochmals die "EDIT/OK"-Taste. Mit den "BANK-SELECT"-Tasten oder den Zifferntasten können nun die verschiedenen Parameterseiten aufgerufen werden. Die ersten drei Untermenüs sind bei allen Effektalgorithmen von FX-1 gleich aufgebaut.	
[0]>	Edit FX1 Paramtr [0]> 01:Raum	Wählen Sie auf der ersten Parameterseite den gewünschten Effekt aus. Die ersten 8 Algorithmen erzeugen verschiedene Hall-Effekte Raum, Raum kl., Raum groß, Kammer1, Kammer2, Platte1, Platte2, Halle, Halle gr., Dom
<1>	Edit FX1 Paramtr <1> EinPegel: 60	Mit dem Data-Regler kontrollieren Sie den Pegel des Eingangssignals. Dieser Parameter hat nur eine Wirkung wenn bei mindestens einem Part der FX1-Send einen größeren Wert besitzt als "0".
<2>	Edit FX1 Paramtr <2> FX2->FX1: 0	Stellen Sie hier ein, wie stark das Ausgangssignal von Effektprozessor 2 auf den Effektprozessor 1 geführt wird. Mit diesem Parameter können Die Effekte von FX-2 zusätzlich mit einem Effekt von FX-1 versehen werden. Wenn FX-2 nicht benutzt wird, hat dieser Parameter keine Wirkung.
<3>	Edit FX1 Paramtr <3> Hallzeit: 50	Mit diesem Parameter vergrößern und verkleinern Sie die Hallzeit, die der Effektprozessor erzeugt.

Gated-Hall Effekte

[0]>	Edit FX1 Paramtr [0]> 11:GateHall1	Die nächsten 3 Algorithmen erzeugen verschiedene "Gated-Reverb"-Effekte. Diese Effekte erzeugen einen Hall der nach einer einstellbaren Zeitspanne (Gate-Time) abgeschnitten wird. Sobald ein bestimmter Schwellenpegel (Ansprechpegel) erreicht wird, wird der zeitlich begrenzte Hall erzeugt. Wählbare Effekte sind: GateHall1, GateHall2 und GateHall3
<1>	Edit FX1 Paramtr <1> EinPegel: 60	Mit dem Data-Regler kontrollieren Sie den Pegel des Eingangssignals. Dieser Parameter hat nur eine Wirkung wenn bei mindestens einem Part der FX1-Send einen größeren Wert besitzt als "0".
<2>	Edit FX1 Paramtr <2> FX2->FX1: 0	Stellen Sie hier ein, wie stark das Ausgangssignal von Effektprozessor 2 auf den Effektprozessor 1 geführt wird. Mit diesem Parameter können Die Effekte von FX-2 zusätzlich mit einem Effekt von FX-1 versehen werden. Wenn FX-2 nicht benutzt wird, hat dieser Parameter keine Wirkung.
<3>	Edit FX1 Paramtr <3> AnsrPgl: 16	Stellen Sie mit diesem Parameter ein, bei welchem Pegel der Effekt ausgelöst wird.
<4>	Edit FX1 Paramtr <4> GateZeit: 2	Verändern Sie hier die Zeitspanne, nach der der Hall abgeschnitten wird.

Erste Reflexionen

[0]>	Edit FX1 Paramtr [0]> 14:Reflektn1	Die nächsten 4 Algorithmen erzeugen Hall Effekte mit starkem Anteil der frühen Reflexionen (Early Reflections). Frühe Reflexionen entstehen je nach Raumbeschaffenheit durch die ersten, von den Wänden reflektierten Schallwellen, bevor sich ein homogenes Hallsignal entwickeln kann. Mögliche Algorithmen sind: Reflektn1, Reflektn2, Reflektn3 und Reflektn4.
<1>	Edit FX1 Paramtr <1> EinPegel: 60	Mit dem Data-Regler kontrollieren Sie den Pegel des Eingangssignals. Dieser Parameter hat nur eine Wirkung wenn bei mindestens einem Part der FX1-Send einen größeren Wert besitzt als "0".
<2>	Edit FX1 Paramtr <2> FX2 ->FX1: 0	Stellen Sie hier ein, wie stark das Ausgangssignal von Effektprozessor 2 auf den Effektprozessor 1 geführt wird. Mit diesem Parameter können Die Effekte von FX-2 zusätzlich mit einem Effekt von FX-1 versehen werden. Wenn FX-2 nicht benutzt wird, hat dieser Parameter keine Wirkung.
<3>	Edit FX1 Paramtr <3> Hallzeit: 50	Wie schon beim normalen Hall, können Sie hier die Länge des Effekts verändern.

Effekt-Parameter

Regen-
Eine Mischung
aus Hall und Echo

0>	Edit FX1 Typ 0> 18: Regen	Dieser Algorithmus erzeugt eine Mischung aus Echo und Hall.
<1>	Edit FX1 Paramtr <1> EinPegel: 90	Verstellen Sie hier den Eingangspegel.
<2>	Edit FX1 Paramtr <2> FX2->FX1: 0	Dieser Parameter regelt, wie stark das Effektsignal von FX2 in den Effektprozessor 1 eingespeist wird.
<3>	Edit FX1 Paramtr <3> Hallzeit: 50	Hiermit verändern Sie die Länge des Effekts.

Echo-Effekte

0>	Edit FX1 Typ 0> 19:Echo lang	Dieser Algorithmus erzeugt Echo-Effekte. Beachten Sie, daß Echos auch mit Effektprozessor 2 erzeugt werden können. Wenn Sie das Echo verhallen möchten, verwenden Sie FX-2 für den Echo-Effekt. Folgende Echo-Effekte stellt der Caruso in FX-1 zur Verfügung: Echo lang und Super-Echo. Letzteres erreicht zwar nicht die gleichen Echolängen wie der erste Echo-Algorithmus, besitzt dafür aber einen wesentlich höheren Frequenzgang.
<1>	Edit FX1 Paramtr <1> EinPegel: 90	Verstellen Sie hier den Eingangspegel.
<2>	Edit FX1 Paramtr <2> FX2->FX1: 0	Dieser Parameter regelt, wie stark das Effektsignal von FX2 in den Effektprozessor 1 eingespeist wird.
<3>	Edit FX1 Paramtr <3> Zeit: 100	Hiermit verändern Sie die Zeitdauer zwischen dem Originalklang und der Echo-Wiederholung.
<4	Edit FX1 Paramtr <4 Wiederhl: 64	Der Parameter "Wiederholung" legt die Anzahl der Echo-Wiederholungen fest. Echowiederholungen werden bei Echogeräten mit Hilfe einer Rückkoppelung des Effektsignals auf den Eingang erzeugt. Bei zu hoch eingestellten Werten kann es daher zu Eigenschwingungen kommen.

Kein Effekt

0	Edit FX1 Typ 0> 21:keinEff1	Dieser Algorithmus schaltet das FX-1 Signal stumm. Über FX-1 wird also kein Signal auf die Stereosumme gegeben.
---	---------------------------------	---

Chorus-Effekte

10>	Edit FX2 Typ 10> 1:Chorus1	Die ersten drei Algorithmen des FX2 Effektprozessors erzeugen den Chorus-Effekt. Der Chorus erzeugt Schwebungen. Der damit bearbeitete Klang besitzt mehr Wärme und Lebendigkeit.
<1>	Edit FX2 Paramtr <1> EinPegel: 90	Mit diesem Parameter verändern Sie den Eingangspegel für den zweiten Effektprozessor. Wenn kein Part einen höheren FX2-Send als "0" besitzt, hat dieser Regler keine Auswirkung. Den Chorus-Effekt können Sie daher in diesem Falle nicht hören. Dies gilt für alle anderen Effektalgorithmen ebenso.
<2>	Edit FX2 Paramtr <2> Tiefe: 10	Dieser Parameter regelt die Stärke des Chorus-Effekts.
<3>	Edit FX2 Paramtr <3> Rate: 20	Dieser Parameter bestimmt die Geschwindigkeit der Schwebung.
<4>	Edit FX2 Paramtr <4> AusPegel: 90	Hier können Sie den Ausgangspegel von FX-2 einstellen.

Flanger-Effekte

10>	Edit FX2 Typ 10> 04:Flanger1	Die nächsten zwei Algorithmen von FX-2 erzeugen einen Flanger Effekt. Der Flanger-Effekt eignet sich sehr gut zur Erzeugung starker Schwebungen und Klangveränderungen. Die entstehende Effektpalette reicht je nach Einstellung von kräftigen, warmen und zyklischen Obertonverschiebungen bis zu metallischen Klangstrukturen. Die auswählbaren Effekte sind Flanger1 und Flanger2.
<1>	Edit FX2 Paramtr <1> EinPegel: 90	Mit diesem Parameter verändern Sie den Eingangspegel für den zweiten Effektprozessor. Wenn kein Part einen höheren FX2-Send als "0" besitzt, hat dieser Regler keine Auswirkung. Den Chorus Effekt können Sie daher in diesem Falle nicht hören. Dies gilt für alle anderen Effektalgorithmen ebenso.
<2>	Edit FX2 Paramtr <2> Tiefe: 10	Dieser Parameter regelt die Stärke des Flanger-Effekts.
<3>	Edit FX2 Paramtr <3> Rate: 20	Dieser Parameter bestimmt die Geschwindigkeit der Klangveränderung.
<4>	Edit FX2 Paramtr <4> Färbung: 90	Dieser Parameter verstärkt den Flanger-Effekt.
<5>	Edit FX2 Paramtr <5> AusPegel: 90	Abschließend können Sie hier noch den Ausgangspegel verändern.

Phaser-Effekte

10>	Edit FX2 Typ 10> 06:Phaser1	Die nächsten zwei Algorithmen von FX-2 erzeugen einen Phaser-Effekt. Der Phaser-Effekt eignet sich sehr gut zur Erzeugung zyklischer Klangveränderungen. Durch Auslöschungen in den Obertönen, die das gesamte Klangspektrum durchlaufen, ähnelt er vom Klang her einem durchstimmbarem Kammfilter. Die auswählbaren Effekte sind Phaser1 und Phaser2.
<1>	Edit FX2 Paramtr <1> EinPegel: 90	Mit diesem Parameter verändern Sie den Eingangspegel für den zweiten Effektprozessor. Wenn kein Part einen höheren FX2-Send als "0" besitzt, hat dieser Regler keine Auswirkung. Den Chorus Effekt können Sie daher in diesem Falle nicht hören. Dies gilt für alle anderen Effektalgorithmen ebenso.
<2>	Edit FX2 Paramtr <2> Tiefe: 10	Dieser Parameter regelt die Stärke des Phaser-Effekts.
<3>	Edit FX2 Paramtr <3> Rate: 20	Dieser Parameter bestimmt die Geschwindigkeit der Klangveränderung.
<4>	Edit FX2AusPegel <5> AusPegel: 90	Abschließend können Sie hier noch den Ausgangspegel verändern.

Effekt-Parameter

Rotor 1

10>	Edit FX2 Typ 10> 8:Rotor1	Der Rotor1-Effekt besitzt einen lebendigen Grundcharakter. Dieser Algorithmus besitzt eine Verzerrungsstufe am Ausgang. Er eignet sich für Rock- und Jazz-Orgeln. Aufgrund des Verzerrers läßt sich das Signal auf Wunsch auch mit etwas mehr "Biß" ausstatten.
<1>	Edit FX2 Paramtr <1> EinPegel: 64	Dieser Parameter regelt den Eingangspegel des Effektes.
<2>	Edit FX2 Paramtr <2> RLangsam: 8	Dieser Parameter gibt an, welche Geschwindigkeit die rotierenden Lautsprecher in der Stellung "Langsam" haben.
<3>	Edit FX Paramtr <3> RSchnell: 48	Dieser Parameter gibt an, welche Geschwindigkeit die rotierenden Lautsprecher in der Stellung "Schnell" haben.
<4>	Edit FX2 Paramtr <4> Anlauf: 46	Da die Rotorsysteme nicht beliebig schnell zwischen der schnellen und langsamen Betriebsart umschalten konnten, ergab sich trägheitsbedingt eine gewisse Verzögerung zwischen den beiden Geschwindigkeit. Dieses "Anlaufen" der Motoren kann hier simuliert werden. Der einzugebende Wert verändert die Verzögerungszeit zwischen zwei Geschwindigkeiten.
<5>	EDIT FX2 Paramtr <5> Verzerrng: 0	Verändern Sie hier den Grad der Verzerrung.
<6>	Edit FX2 Paramtr <6> AusPegel:127	Hier können Sie den Ausgangspegel Ihren Bedürfnissen anpassen.

Rotor 2

10>	Edit FX2 Typ 10> 09:Rotor2	Der Rotor2-Effekt besitzt einen warmen Grundcharakter. Dieser Algorithmus besitzt keine Verzerrungsstufe am Ausgang. Er eignet sich für Party- und Sinnsorgeln. Da dieser Effekt auch die Tonhöhe des Signals verändert, erzeugt er Schwebungen in der Art des Chorus-Algorithmus.
<1>	Edit FX2 Paramtr <1> EinPegel: 64	Dieser Parameter regelt den Eingangspegel des Effektes.
<2>	Edit FX2 Paramtr <2> RLangsam: 8	Dieser Parameter gibt an, welche Geschwindigkeit die rotierenden Lautsprecher in der Stellung "Langsam" haben.
<3>	Edit FX Paramtr <3> RSchnell: 48	Dieser Parameter gibt an, welche Geschwindigkeit die rotierenden Lautsprecher in der Stellung "Schnell" haben.
<4>	Edit FX2 Paramtr <4> Anlauf: 46	Da die Rotorsysteme nicht beliebig schnell zwischen der schnellen und langsamen Betriebsart umschalten konnten, ergab sich trägheitsbedingt eine gewisse Verzögerung zwischen den beiden Geschwindigkeit. Dieses "Anlaufen" der Motoren kann hier simuliert werden. Der einzugebende Wert verändert die Verzögerungszeit zwischen zwei Geschwindigkeiten.
<5>	Edit FX2 Paramtr <5> AusPegel:127	Hier können Sie den Ausgangspegel Ihren Bedürfnissen anpassen.

Rotor 3

10>	Edit FX2 Typ 10> 10:Rotor3	Der Rotor3-Effekt besitzt einen warmen Grundcharakter. Dieser Algorithmus besitzt eine Verzerrungsstufe am Ausgang. Er eignet sich für Jazz- und Club-Orgeln. Da dieser Effekt auch die Tonhöhe des Signals verändert, erzeugt er Schwebungen in der Art des Chorus-Algorithmus. Aufgrund des Verzerrers läßt sich das Signal auf Wunsch auch mit etwas mehr "Biß" ausstatten.
<1>	Edit FX2 Paramtr <1> EinPegel: 64	Dieser Parameter regelt den Eingangspegel des Effektes.
<2>	Edit FX2 Paramtr <2> RLangsam: 8	Dieser Parameter gibt an, welche Geschwindigkeit die rotierenden Lautsprecher in der Stellung "Langsam" haben.
<3>	Edit FX Paramtr <3> RSchnell: 48	Dieser Parameter gibt an, welche Geschwindigkeit die rotierenden Lautsprecher in der Stellung "Schnell" haben.
<4>	Edit FX2 Paramtr <4> Anlauf: 46	Da die Rotorsysteme nicht beliebig schnell zwischen der schnellen und langsamen Betriebsart umschalten konnten, ergab sich trägheitsbedingt eine gewisse Verzögerung zwischen den beiden Geschwindigkeit. Dieses "Anlaufen" der Motoren kann hier simuliert werden. Der einzugebende Wert verändert die Verzögerungszeit zwischen zwei Geschwindigkeiten.
<5>	EDIT FX2 Paramtr <5> Verzerrng: 0	Verändern Sie hier den Grad der Verzerrung.
<6>	Edit FX2 Paramtr <6> AusPegel:127	Hier können Sie den Ausgangspegel Ihren Bedürfnissen anpassen.

Rotor 4

10>	Edit FX2 Typ 10> 11:Rotor4	Der vierte und letzte Rotor-Algorithmus entspricht dem ersten bis auf den Wegfall der Verzerrer-Stufe. Benutzen Sie diesen Algorithmus um einen starken räumlichen Effekt mit möglichst wenig Klangveränderung zu erhalten.
<1>	Edit FX2 Paramtr <1> EinPegel: 64	Dieser Parameter regelt den Eingangspegel des Effektes.
<2>	Edit FX2 Paramtr <2> RLangsam: 8	Dieser Parameter gibt an, welche Geschwindigkeit die rotierenden Lautsprecher in der Stellung "Langsam" haben.
<3>	Edit FX2 Paramtr <3> RSchnell: 48	Dieser Parameter gibt an, welche Geschwindigkeit die rotierenden Lautsprecher in der Stellung "Schnell" haben.
<4>	Edit FX2 Paramtr <4> Anlauf: 46	Da die Rotorsysteme nicht beliebig schnell zwischen der schnellen und langsamen Betriebsart umschalten konnten, ergab sich trägheitsbedingt eine gewisse Verzögerung zwischen den beiden Geschwindigkeit. Dieses "Anlaufen" der Motoren kann hier simuliert werden. Der einzugebende Wert verändert die Verzögerungszeit zwischen zwei Geschwindigkeiten.
<5>	Edit FX2 Paramtr <5> StWeite: 90	Dieser Parameter verändert die Stercoweite des Signals. Stellen Sie sich einfach vor, Sie würden die Rotierenden Lautsprecher breit auseinanderziehen.
<6>	Edit FX2 Paramtr <7> AusPegel: 127	Hier können Sie den Ausgangspegel Ihren Bedürfnissen anpassen.

Benutzen Sie einen Fußtaster zur Bedienung des Rotor-Effektes? Falls Sie bisher noch keinen Fußtaster an den Caruso angeschlossen haben, sollten Sie dies auf jeden Fall ausprobieren. Ein Fußtaster kostet in der Regel nicht mehr als 20.- - 40.-DM und steigert die Ausdrucksstärke des Effekts doch beträchtlich. Es gibt zwei verschiedene Arten von geeigneten Fußrastern:

1.) Tasterfunktion

Die Funktionen eines Tasters kennen Sie von der Haustürklingel. Die Klingel ist nur aktiv, solange Sie die Taste gedrückt halten. Beim Loslassen geht die Klingel wieder aus.

2.) Schalterfunktion

Die Funktion eines Schalters kennen Sie von den meisten Lichtschaltern. Wenn Sie den Lichtschalter betätigen, bleibt das Licht so lange an, bis Sie den Schalter nochmals betätigen.

Gemäß dieser Erklärung gibt es Fußtaster und Fußschalter. Beide Schaltmöglichkeiten werden vom Caruso unterstützt. Allerdings kann der CARUSO nicht alleine erkennen, ob Sie einen Taster oder Schalter angeschlossen haben. Daher können Sie im Edit-System Menü [Seite 23] einstellen, welche Art und Fußbedienung Sie benutzen.

Auf der Hauptseite des CARUSO erkennen Sie an einem kleinen Zeichen links oben im Display, ob Sie eine Klangzusammenstellung mit Rotor-Effekt benutzen. Wenn Sie das Pedal verwenden können Sie sogar die beiden Geschwindigkeiten des Rotors optisch mitverfolgen.

Effekt-Parameter

Vibrato-Effekt

10>	Edit FX2 Typ 10> 12:Vibrato	Dieser Effekt produziert ein Tonhöhen-Vibrato.
<1>	Edit FX2 Paramtr <1> EinPegel: 90	Mit diesem Parameter verändern Sie den Eingangspegel für den zweiten Effektprozessor. Wenn kein Part einen höheren FX2-Send als "0" besitzt, hat dieser Regler keine Auswirkung. Den Vibrato-Effekt können Sie daher in diesem Falle nicht hören. Dies gilt für alle anderen Effektalgorithmen ebenso.
<2>	Edit FX2 Paramtr <2> Tiefe: 10	Dieser Parameter regelt die Stärke des Vibrato-Effekts.
<3>	Edit FX2 Paramtr <3> Rate: 20	Dieser Parameter bestimmt die Geschwindigkeit des Vibratos.
<4	Edit FX2 Paramtr <4 AusPegel: 90	Hier können Sie den Ausgangspegel von FX-2 einstellen.

Panning-Effekt
(Auto-Panorama)

10>	Edit FX2 Typ 10> 13:Panning	Dieser Effekt bewegt den entsprechenden Klang zwischen den beiden Lautsprechern hin und her. Dieser Effekt wird gerne bei Vibraphonen und E-Pianos eingesetzt.
<1>	Edit FX2 Paramtr <1> EinPegel: 90	Mit diesem Parameter verändern Sie den Eingangspegel für den zweiten Effektprozessor. Wenn kein Part einen höheren FX2-Send als "0" besitzt, hat dieser Regler keine Auswirkung. Den Panning-Effekt können Sie daher in diesem Falle nicht hören. Dies gilt für alle anderen Effektalgorithmen ebenso.
<2>	Edit FX2 Paramtr <2> Tiefe: 10	Dieser Parameter regelt die Stärke des Panning-Effekts.
<3>	Edit FX2 Paramtr <3> Rate: 20	Dieser Parameter bestimmt die Geschwindigkeit der Panorama-Bewegung.
<4	Edit FX2 Paramtr <4 AusPegel: 90	Hier können Sie den Ausgangspegel von FX-2 einstellen.

Tremolo-Effekt

10>	Edit FX2 Typ 10> 14: Tremolo	Dieser Effektalgorithmus moduliert die Lautstärke des Signals. Viele ältere Orgeln wie z.B. die Korg BX3* und CX3* besaßen einen solchen Effekt zur Erhöhung der Lebendigkeit des Klangbildes.
<1>	Edit FX2 Paramtr <1> EinPegel: 90	Mit diesem Parameter verändern Sie den Eingangspegel für den zweiten Effektprozessor. Wenn kein Part einen höheren FX2-Send als "0" besitzt, hat dieser Regler keine Auswirkung. Den Panning-Effekt können Sie daher in diesem Falle nicht hören. Dies gilt für alle anderen Effektalgorithmen ebenso.
<2>	Edit FX2 Paramtr <2> Tiefe: 10	Dieser Parameter regelt die Stärke des Tremolo-Effekts.
<3>	Edit FX2 Paramtr <3> Rate: 20	Dieser Parameter bestimmt die Geschwindigkeit der Lautstärke-Änderung.
<4	Edit FX2 Paramtr <4 AusPegel: 90	Hier können Sie den Ausgangspegel von FX-2 einstellen.

Echo-Effekt

10>	Edit FX2 Typ 10> 15:Echo	Die nächsten drei Effektalgorithmen unterscheiden sich in der maximalen Verzögerungszeit und dem Frequenzgang.
<1>	Edit FX2 Paramtr <1> EinPegel: 90	Verstellen Sie hier den Eingangspegel.
<2>	Edit FX2 Paramtr <2> Zeit: 100	Hiermit verändern Sie die Zeitdauer zwischen dem Originalklang und der Echo-Wiederholung.
<3>	Edit FX2 Paramtr <3> Wiederhl: 64	Der Parameter "Wiederholung" legt die Anzahl der Echo-Wiederholungen fest. Echowiederholungen werden bei Echogeräten mit Hilfe einer Rückkoppelung des Effektsignals auf den Eingang erzeugt. Bei zu hoch eingestellten Werten kann es daher zu Eigenschwingungen kommen.
<4	Edit FX2 Paramtr <4 AusPegel: 64	Hier bestimmen Sie, mit welcher Lautstärke der Echo-Effekt auf dem Stereo-Ausgang erscheint.

*BX-3 und *CX-3 sind eingetragene Warenzeichen der Firma KORG

Editierung des Caruso

Ping-Pong-Effekt

0>	Edit FX2 Typ 0> 18: Ping-Pong	Auch dieser Effekt produziert ein Echo. Das Effektsignal springt jedoch zusätzlich zwischen den beiden Lautsprechern hin und her.
<1>	Edit FX2 Paramtr <1> EinPegel: 90	Verstellen Sie hier den Eingangspegel.
<2>	Edit FX2 Paramtr <2> Zeit: 100	Hiermit verändern Sie die Zeitdauer zwischen dem Originalklang und der Echo-Wiederholung.
<3>	Edit FX2 Paramtr <3> Wiederhl: 64	Der Parameter "Wiederholung" legt die Anzahl der Echo-Wiederholungen fest. Echo-Wiederholungen werden bei Echogeräten mit Hilfe einer Rückkoppelung des Effektsignals auf den Eingang erzeugt. Bei zu hoch eingestellten Werten kann es daher zu Eigenschwingungen kommen.
<4	Edit FX2 Paramtr <4 AusPegel: 64	Hier bestimmen Sie, mit welcher Lautstärke der Ping-Pong-Effekt auf dem Stereo-Ausgang erscheint.

Equalizer-Effekt

0>	Edit FX2 Typ 0> 19: Equalizer	Mit dem Equalizer-Algorithmus können Sie Ihre Klänge noch weiter "aufpolieren". Die Panorama-Einstellung des Parts, der über den Equalizer geschickt wird, sollte in die Stellung "---" gebracht werden, damit das Originalsignal nicht zusätzlich in der Stereosumme erscheint.
<1>	Edit FX2 Paramtr <1> EinPegel: 60	Verstellen Sie hier den Eingangspegel.
<2>	Edit FX2 Paramtr <2> Tiefen: +0	Mit diesem Parameter können Sie die Bässe um 15 Stufen absenken bzw. anheben.
<3>	Edit FX2 Paramtr <3> Mitten: +0	Mit diesem Parameter können Sie die Mitten um 15 Stufen absenken bzw. anheben.
<4>	Edit FX2 Paramtr <4 Höhen: +0	Mit diesem Parameter können Sie die Höhen in 15 Stufen absenken bzw. anheben.
<5	Edit Fx2 Paramtr <5 AusPegel: 127	Hiermit bestimmen Sie die Ausgangslautstärke des Equalizer-Effekts.

Verzerrer-Effekt

0>	Edit FX2 Typ 0> 20: Verzerrer	Möchten Sie den Sound einer verzerrten Gitarre erzeugen? Dann ist der Verzerrer Algorithmus das richtige Werkzeug für Sie. Mit diesem Algorithmus können Sie jedes Instrument mit Hilfe von Verzerrungen verfremden.
<1>	Edit FX2 Paramtr <1> EinPegel: 60	Entgegen den anderen Algorithmen steuert dieser Parameter nicht nur die Eingangslautstärke sondern zusätzlich den Grad der Verzerrung.
<2	Edit Fx2 Paramtr <5 AusPegel: 127	Hiermit bestimmen Sie die Ausgangslautstärke des Verzerrer-Effekts.

Kein Effekt (Bypass)

0	Edit FX2 Typ 0 21: keinEff2	Dieser Algorithmus schaltet das Effektsignal stumm. Von FX-2 Send gelangt daher kein Signal zur Stereosummenschiene.
---	----------------------------------	--

Einstellungen, die Sie im System-Menü durchführen, wirken sich auf alle Klangfarben und Klangkombinationen aus. Diese Einstellungen lassen sich daher nicht, wie die übrigen Parameter des Caruso, zusammen mit den Klangzusammenstellungen abspeichern. Vielmehr wird die zuletzt gemachte Veränderung automatisch gespeichert.

Folgendermaßen erreichen Sie die Editier-Menüs der Systemparameter:

- 1.) Als erstes verlassen Sie ein eventuell schon angewähltes Edit-Menü durch zweimaliges Drücken der "EXIT"-Taste.
- 2.) Danach betätigen Sie die "EDIT/OK"-Taste um in die Editierebenen-Auswahl zu gelangen.
- 3.) Danach betätigen Sie die "NUMMERN"-Taste "7" um das Edit-System-Menü auszuwählen.
- 4.) Betätigen Sie nun abermals die "EDIT/OK"-Taste, um das Edit-System-Menü aufzurufen.

Anhand der folgenden Tabelle sehen Sie welche Parameter Ihnen zur Verfügung stehen:

10>	Edit System 10> OktavTrans: +0	Stellen Sie hier die gewünschte Oktav-Lage des Carusos ein.
<1>	Edit System <1> Transpon.: C	In diesem Untermenü können Sie den ganzen Expander in Halbtonschritten transponieren. Wenn Sie auf dieser Seite einen Transponierwert eingegeben haben, können Sie im Spielbetrieb über die Tastenkombination "EXIT" und "0" die Transponierung aktivieren und abschalten.
<2>	Edit System <2> Stimmung: +0	Auf dieser Seite kann die Gesamtstimmung des CARUSO an Ihre übrigen Instrumente angepasst werden.
<3>	Edit System <3> SoloKanal: 3	Der Solo-Kanal entscheidet, auf welchem MIDI-Kanal die Klangfarben des Caruso angespielt werden. Außerdem entspricht er der ID-Nummer für den Empfang systemexklusiver Daten.
<4>	Edit System <4> Akk.Kanal: 1	Der AKK.-Kanal oder auch Begleitungs-Kanal wird für zwei Anwendungen benutzt: 1.) Im Betrieb mit einem Akkordeon oder einer Orgel stellen Sie hier den MIDI-Kanal ein, auf dem der Diskant des Akkordeons bzw. das Untermanual sendet. 2.) Bei allen Spielarten mit Melodie-Intelligenz steuert dieser Kanal die Harmonisierung der Solo-Stimme. Der Akk.-Kanal hat für Spielarten ohne Melodie-Intelligenz oder Multimode keine Bedeutung.
<5>	Edit System <5> BassKanal: 2	Der Basskanal ist nur für den Betrieb im Multimode wichtig. Stellen Sie diesen Kanal auf den MIDI-Kanal des Basspedals der Orgel oder den Bass-Bereich Ihres Akkordeons ein.
<6>	Edit System <6> SplitKey: C4	Im Spielbetrieb unter Verwendung der Melodie-Intelligenz oder einer Split-Klangzusammenstellung stellen Sie hier die oberste Note des unteren Tastaturbereichs ein. Bei den Melodie-Intelligenz-Performances wird in dem unteren-Tastaturbereich der gegriffene Akkord analysiert. Wenn Ihr Keyboard im unteren und oberen Tastaturbereich auf unterschiedlichen MIDI-Kanälen sendet, wird der Splitpunkt des Keyboards automatisch übernommen.
<7>	Edit System <7> MidiPrgh: Ein	Hier stellen Sie ein ob der Caruso auf MIDI-Programmwechsel reagieren soll oder nicht.
<8>	Edit System <8> Dynamik: Exp+	Mit diesem Parameter können Sie das Anschlagverhalten des Caruso verändern. Dies ist wichtig, da in der Regel jedes Keyboard eine unterschiedliche Anschlagkurve besitzen.
<9>	Edit System <9> Fuß: Schalter	Wenn Sie einen Fußtaster zur Rotorsteuerung an den Caruso anschließen, wählen Sie hier die Option "Taster", bei Verwendung eines Fußschalters "Schalter".

Auf der Parameterseite "8" können Sie das Dynamik-Verhalten des Caruso verändern. Die auf der nächsten Seite folgende Tabelle soll Ihnen Aufschluß über das Dynamikverhalten der verschiedenen Anschlagkurven geben.

"LIN"	Die Dynamik Ihrer Tastatur wird unverändert im Part verarbeitet.
"LIN-"	Die Dynamik-Kurve wird etwas komprimiert. Die leisen Passagen klingen etwas lauter und die lauten etwas leiser.
"LIN+"	Die Dynamik wird expandiert, das Dynamikverhalten bleibt linear, ist aber stärker ansteigend.
"Ex++"	Diese Anschlagkurve schließlich stimmt mit der "Exp+"-Kurve überein, ist jedoch noch stärker expandiert.
"Exp-"	Die Anschlagkurve erhält einen exponentiellen Verlauf und wird gleichzeitig komprimiert.
"Ex--"	Gleiches Verhalten wie Anschlagkurve "Exp-", nur stärker komprimiert.
"Exp+"	Die Anschlagkurve verläuft exponentiell und wird gleichzeitig expandiert.
"Fix"	Der Dynamikwert ist unabhängig von der Spielweise auf einen festen Wert fixiert.

Das folgende Menü erlaubt das Speichern, Kopieren und Initialisieren von Einstellungen, die im CARUSO gemacht worden sind. Außerdem können alle Einstellungen oder eine aktuell angewählte Klangzusammenstellung über MIDI zum STYLE-DRIVE oder anderen Geräten gesendet werden, die die Aufnahme von Systemexklusiven Daten zulassen.

Falls Sie sich noch in einer anderen Menüebene befinden, betätigen Sie nun zweimal die "EXIT"-Taste, um in die Spielbetriebsart zu wechseln. Danach führen Sie folgende Bedienschritte aus, um in das "Speichern..."-Menü zu gelangen:

- 1.) Betätigen Sie die "EDIT/OK"-Taste um in die Auswahl der Editier-Menüs zu gelangen.
- 2.) Betätigen Sie die "NUMMERN"-Taste "8" um das "Speichern..."-Menü aufzurufen.
- 3.) Bei richtiger Bedienung sollte nun folgendes Menü erscheinen:

<8| Speichern,
Kopieren, Init...

- 4.) Bestätigen Sie dieses Menü mit der "EDIT/OK"-Taste.

Folgende Menüseiten stehen Ihnen danach zur Verfügung:

10>	10> Speichern? Ja=OK Nein=EXIT	Diese Menü dient dem Speichern der aktuell eingestellten Parameter für eine Klangzusammenstellung. Folgende Einstellungen werden beim Speichern berücksichtigt: 1.) Die Part-Parameter von allen 4 Parts 2.) Die Global-Parameter 3.) Die Parameter von den Effektgeräten FX-1 und FX-2
<1>	<1> Init Klang? Ja=OK Nein=Exit	Die aktuell angewählte Klangzusammenstellung wird initialisiert. Folgende Parameter werden zurückgesetzt: 1.) Alle Klangparameter werden neutral eingestellt. Die Parts bekommen als Vorgabe ein Akkordeon als Instrument zugewiesen. 2.) FX-1 steht auf Raum und FX-2 steht auf Chorus I 3.) Im Global-Edit Bereich wird als Spielart-Vorgabe Einzelinstrument vorgegeben.
<2>	<2> Init Part X? Ja=OK Nein=Exit	In diesem Menü können Sie einen der maximal 4 an einer Klangzusammenstellung beteiligten Parts initialisieren. Die Auswahl des Parts geschieht mit Hilfe des Alpha-Dials.
<3>	<3> Copy Part? Ja=OK Nein=Exit	In diesem Menü können Sie die Einstellungen eines Parts auf einen anderen Part kopieren.
<4>	<4> Sende Klang? Ja=OK Nein=EXIT	In diesem Menü können Sie alle Parameter einer Klangzusammenstellung über die MIDI-Schnittstelle ausgeben. Mit einem geeignetem Dump-Programm oder einem Sequenzer können Sie diese Daten zur Archivierung aufnehmen und abspeichern.
<5>	<5> Sende Alles? Ja=OK Nein=EXIT	In diesem Menü kann der Caruso alle eingestellten Daten inklusive der System-Einstellungen über MIDI ausgeben. Nutzen Sie diese Funktion zum Abspeichern der 100 frei-programmierten Klangzusammenstellungen.

Das wichtigste Untermenü der "Speichern, Kopieren, Init..."-Menüebene ist sicherlich das zum Abspeichern der von Ihnen gemachten Einstellungen. Sie benötigen dieses Menü um Ihre eigenen Klangkombinationen mit den Effekteinstellungen abzuspeichern. Sie können dieses Untermenü aber auch verwenden, um die RAM-Speicherplätze neu zu sortieren. Bis zu hundert verschiedene Klangzusammenstellungen können Sie sich aus dem Gesamtbestand zusammenstellen, indem Sie über die Speichern-Funktion beliebige Klangfarben aus den ROM-Bänken auf neue Speicherplätze des RAM-Bereichs abspeichern. Dieser Vorgang kann auch als Kopierfunktion beschrieben werden. Am Schluß können Sie neben den 10 Quick-Programs weitere 100 Klangzusammenstellungen recht schnell über MIDI aufrufen. Das Senden eines zusätzlichen Bank-Change Befehls entfällt dadurch.

Auf der folgenden Seite sehen Sie in Tabellenform, wie die Speicherung genau abläuft. Bevor Sie das Untermenü "Speichern" aufrufen, müssen Sie die Klangzusammenstellung, die gespeichert werden soll aufrufen sein. Dies kann, wie schon gerade beschrieben, eine gerade neu von Ihnen programmierte Klangzusammenstellung sein oder aber eine, die nur kopiert werden soll.

Das "Speichern..."-Menü

0	10> Speichern? Ja=OK Nein=EXIT	Betätigen Sie die "OK"-Taste, um das Untermenü aufzurufen. Der Caruso speichert immer die aktuell eingestellten Parameter.
OK	Name: Drawbar4 Ja=OK Nein=EXIT	Auf dieser Menüseite können Sie einen Namen für Ihre Klangzusammenstellung festlegen. Dabei können Sie den Textmarker im Display mit den "BANK-SELECT"-Tasten verschieben. Mit dem Alpha-Dial läßt sich der gerade unter dem Textmarker stehende Buchstaben verändern. Wenn Sie mit dem Namen zufrieden sind, betätigen Sie nochmals die "EDIT/OK"-Taste.
OK	auf 03 Drawbar4 Ja=OK Nein=EXIT	Nun entscheiden Sie noch, auf welchen der 100 Speicherplätze die neue Klangzusammenstellung abgelegt werden soll. Damit Sie nicht versehentlich einen Klang überschreiben, den Sie noch benötigen, erscheint zusätzlich der Name des Klangs, der beim Speichern überschrieben wird. Wenn Sie sich entschieden haben, drücken Sie erneut die "EDIT/OK"-Taste.
OK	LöscheDrawbar1? Ja=OK Nein=EXIT	Vor dem Speichervorgang erscheint eine Sicherheitsabfrage. Diese soll vor versehentlichem Überschreiben einer Klangzusammenstellung schützen. Wenn Sie nun die "EDIT/OK" Taste drücken, wird Ihre Klangeinstellung abgespeichert.
OK	10> speichern? "OK"	Diese Anzeige erscheint kurz als Bestätigung, daß Ihre Klangeinstellung abgespeichert worden ist. Danach können Sie das "SPEICHERN"-Manü wieder verlassen.

Wenn Sie noch mehr als 100 Speicherplätze benötigen, verwenden Sie ein Gerät wie den QUASIMIDI STYLE-DRIVE um die bereits programmierten Klangzusammenstellung auf eine Diskette zu speichern. Später können Sie dann auf mehrere Klangbänke zurückgreifen. Der Austausch dieser Klangbänke geht mit dem STYLE-DRIVE sehr schnell. Für eine Übertragung aller Speicherplätze benötigen STYLE-DRIVE und CARUSO nur circa 15 Sekunden. Somit ist es auch im Livebetrieb möglich, mehrere Klangbänke zu verwenden. Auf einer 2DD-Diskette passen beim STYLE-DRIVE ungefähr 35 komplette Klangbänke. Die externe Speicherung dieser Klänge auf Diskette ist also weit günstiger als eine Speicherung auf sogenannten RAM-Cards. Die Übertragung von Klangdaten über die MIDI-Schnittstelle wird über sogenannte Systemexklusive-Daten bewerkstelligt. Diese Daten sind hersteller- und gerätespezifisch, d.h. es ist nicht möglich, Klangfarben anderer Synthesizer auf diesem Wege in den CARUSO zu übertragen und umgekehrt ist es auch nicht möglich, die Klänge des CARUSO zu einem anderen Synthesizer zu senden. Aufgrund der unterschiedlichen Klangerzeugungsverfahren, enthält jeder Synthesizer andere Klangparameter. Systemexklusive-Daten anderer Hersteller werden vom CARUSO daher ignoriert.

Doch wie geht man vor wenn man aus mehreren Klangbänken die Lieblingsklänge in eine neue Klangbank zusammenbringen will? Auch dies ist beim Caruso kein Problem. Sie können nämlich auch einzelne Klangkombinationen senden und empfangen. Wählen Sie sich einfach die Klangkombinationen aus einer Bank aus, die Ihnen gefallen und speichern diese mit der "Sende Klang"-Funktion auf eine Diskette. Danach laden Sie die nächste Bank und gehen mit der zweiten Bank genauso vor. Am Schluß senden Sie vom STYLE-DRIVE die einzelnen Klangkombinationen einzeln zurück. Dabei dürfen Sie natürlich nicht vergessen, eine empfangene Klangkombination gleich im RAM-Speicher des CARUSO abzulegen. Am Schluß haben Sie eine neue 100er Bank, die Ihre persönlichen Lieblings-Sounds enthält.

Der Caruso bietet neben den bisher vorgestellten Editiermöglichkeiten noch ein paar weitere Parameter, die von Ihnen verändert werden können. Diese setzen ein gewisses Grundwissen voraus und werden im sogenannten Expert-Modus zur Verfügung gestellt. Um die Bedienungsoberfläche möglichst übersichtlich zu gestalten und weil wir wissen, daß diese Parameter meist ohnehin nicht verändert werden, haben wir sie aus den einzelnen Standard-Menüs ausgeblendet.

Der Expert-Modus wird durch die folgende Tastenkombination ein- bzw. ausgeschaltet:

Betätigen Sie die "EDIT/OK"- und die "EXIT"-Taste gleichzeitig, halten diese gedrückt und tippen Sie kurz die "NUMMERN"-Taste "9".

Im Display erscheint für zwei Sekunden folgender Hinweis:

Experten-Modus
eingeschaltet

beziehungsweise

Experten-Modus
ausgeschaltet

Außerdem erscheint im eingeschalteten Expert-Modus ein kleiner Stern (*) in allen Edit-Untermenüs direkt hinter der Displayseiten-Nummer. Die neuen Parameter werden einfach an die entsprechende Menüebene hinten angehängt. Neue Parameter gibt es im System-Edit-Menü und im Part-Edit-Menü. Selbstverständlich werden auch Part-Parameter des Expert-Modus bei Klangkombinationen mit abgespeichert.

<9>	Edit Part 1 <9>+CutFreq: +0	Mit diesem Parameter können Sie den Filter bei Klängen öffnen und schließen. Dadurch klingt das Instrument des angewählten Parts heller oder dumpfer. Dieser Parameter wirkt nur auf Instrumente, dessen Klangerzeugung Filter verwendet. Beim Caruso sind dies alle Klänge, die als Grundlage mit Samples arbeiten.
--	Edit Part 1 <10>+RESONAN: +0	Die Resonanz hebt einen engen Frequenzbereich um die Cutoff-Frequenz herum an. Dieser Effekt wird mit Hilfe einer Rückkoppelung des Ausgangssignals auf den Filtereingang erzeugt.
--	Edit Part 1 <11>+EGAttack: +0	Dieser Parameter verändert den Einschwingvorgang des angewählten Parts. Negative Werte verkürzen die Einschwingzeit und positive verlängern sie.
--	Edit Part 1 <12>+EGDecay: +0	Dieser Parameter bestimmt, wie schnell der Instrumentenpegel auf den Haltepegel abfällt. Negative Werte verkürzen die Zeit und positive verlängern sie.
--	Edit Part 1 <13>+EGRelea: +0	Dieser Parameter verändert die Ausschwingzeit des Instrumentes nach dem Loslassen der Taste. Negative Werte verkürzen die Ausschwingphase und positive verlängern sie.
--	Edit Part 1 <14>+VibRate: +0	Hiermit verändern Sie die Geschwindigkeit des Vibratos.
--	Edit Part 1 <15>+VibDeth: +0	Mit diesem Parameter verändern Sie die Stärke des Vibrato-Effektes.
--	Edit Part 1 <16>+VibDely: +0	Hier können Sie einstellen, wie schnell ein eingestelltes Vibrato einschwingt. Positive Werte verlängern den Einschwingvorgang und negative beschleunigen ihn.
--	Edit Part 1 <17>+PitchSn: +2	Hier stellen Sie ein wie stark der angewählte Klang auf die Bewegung des Pitch-Benders reagieren soll. Außerdem können Sie durch die Einstellung von negativen Werten die Wirkung des Pitch-Benders umkehren. Bei einer Vorwärtsbewegung des Pitch-Benders wird in diesem Falle die Tonhöhe abgesenkt.
--	Edit Part 1 <18>+VelCrv: Exp-	Hier können Sie für jeden Part eine andere Anschlagdynamik-Kurve eingeben.

Expert-Modus

Die zusätzlichen Parameter des Edit-System-Menüs im Expert-Modus

--	Edit System <10>+RXTouch:Ein	Entscheiden Sie mit diesem Parameter, ob der Caruso Aftertouch-Daten empfängt oder nicht.
--	Edit System <11>+RXModul:Ein	Entscheiden Sie mit diesem Parameter, ob der Caruso Modulationsdaten empfängt oder nicht.
--	Edit System <12>+RXParam:Aus	Entscheiden Sie in diesem Menü, ob der Caruso Parameteränderungen über MIDI verarbeitet oder ignoriert.
--	Edit System <13>+TxPr9Ch:Aus	Stellen Sie in diesem Menü ein, ob der Caruso angewählte Klangfarben über den MIDI-Ausgang abgibt oder nicht.
--	Edit System <14>+TXParam:Aus	Entscheiden Sie mit diesem Parameter, ob der Caruso während der Einstellung der Klangparameter die Klangänderungen über seinen MIDI-Ausgang abgibt oder nicht.
--	Edit System <15>+TXFoot:Aus	Stellen Sie in diesem Menü ein, ob der Caruso die Betätigung des Rotor-Effekt-Fußtasters über seinen MIDI-Ausgang abgibt.

Die System-Parameter de Expert-Modus werden genauso im Speicher gehalten, wie die übrigen System-Parameter.

Auflistung der Single-Klangfarben

Akkordeons

- 1 Akkordeo
- 2 America
- 3 Balgakko
- 4 Bandbalg
- 5 Bandneon
- 6 Bando
- 7 Basson
- 8 DblFlute
- 9 Detuned
- 10 DtndFlut
- 11 Flute
- 12 FM_Akko1
- 13 FM_Akko2
- 14 FM_Akko3
- 15 FM_Akko4
- 16 FM_Akko5
- 17 FM_Akko6
- 18 Francois
- 19 Harmonic
- 20 H_Monica
- 21 Italian
- 22 Lo_Akko
- 23 Monika
- 24 Mundhika
- 25 Musette1
- 26 Musette2
- 27 Musette3
- 28 Musette4
- 29 Musette5
- 30 Musette6
- 31 Pulseon
- 32 Quetsche
- 33 Russian
- 34 Slowakko
- 35 Synthion
- 36 TrmlAkko
- 37 TrmlMuss
- 38 USA_Akko
- 39 VoxAkko
- 40 Weltmeis

Bässe

- 41 Acoubass
- 42 Acoubs2
- 43 E_Bass
- 44 EBass2
- 45 EBass3
- 46 Fretless
- 47 GMFinger
- 48 GS_Pick
- 49 PickBass
- 50 Slapbas1
- 51 Slapbas2
- 52 SynBass
- 53 Syntbass

Bläser

- 54 AnaBrass
- 55 AnaBrss2
- 56 AnaHorns
- 57 Brass
- 58 Brass_FM
- 59 Brassey
- 60 BrssFilt
- 61 BendBrss
- 62 ElTuba
- 63 F_Brause
- 64 Fanfare
- 65 FM_Trmp2
- 66 FM_Trump
- 67 FMFrench
- 68 FMSoloBr
- 69 FrchHorn
- 70 FrenchHn
- 71 Horns
- 72 Lips_1
- 73 Lips_2
- 74 MuteTrmp
- 75 Pictures
- 76 Polymere
- 77 Oct_Swel
- 78 SawBrass
- 79 SftBrass
- 80 Sharpbrs
- 81 SoftTrmb
- 82 SoftTrmp
- 83 SupBras2
- 84 SwellBrss
- 85 SynBras1
- 86 SynBrss2
- 87 SynLips
- 88 SynTrump
- 89 TotoBras
- 90 Trombone
- 91 Trumpet
- 92 Tuba
- 93 Waidmann
- 94 WarmTuba

Chromatic Percussion

- 95 Belly
- 96 Celesta
- 97 Chorusvb
- 98 FM_Glas
- 99 FM_Vibe
- 100 Glockchn
- 101 Glospiel
- 102 Glospie2
- 103 Hackbrtt
- 104 Kalimba
- 105 Musibox2
- 106 Musicbox

- 107 Marimba
- 108 Mildbell
- 109 Spieluhr
- 110 Steeldrm
- 111 Tinkle
- 112 Tinkbell
- 113 Tubell1
- 114 Tubell2
- 115 Vibe
- 116 VibeAttk
- 117 Vibe2
- 118 VibeTre2
- 119 VibeTre3
- 120 VibeTrem
- 121 WarmVibe
- 122 Xylo
- 123 Zither

Ensembles

- 124 AnString
- 125 AttckVox
- 126 Chor
- 127 Choir
- 128 PtchStrg
- 129 ShortStr
- 130 SlowChor
- 131 SlowUuhs
- 132 SlwStrgs
- 133 Stri_Tru
- 134 Strings
- 135 Tremolo
- 136 Uuhhs
- 137 WarmStrg

Guitars

- 138 AcousGtr
- 139 Banjo
- 140 Bonanza
- 141 Clean_G2
- 142 Clean_Gt
- 143 CleanGtr
- 144 DistGt
- 145 DistMute
- 146 Dbl_Guit
- 147 DriveGtr
- 148 FM_12St
- 149 FM_Jazz
- 150 Glide
- 151 Guit_Ef1
- 152 Guit_Ef2
- 153 Guit_Wah
- 154 GuitBody
- 155 GuitHarm
- 156 Hawaii1
- 157 Hawaii2
- 158 Hawaii3

- 159 JazzGtr
- 160 Mandolin
- 161 MutedGtr
- 162 MutGuit2
- 163 MutGuit3
- 164 Nylon
- 165 PulsGuit
- 166 SteelGtr
- 167 StoppedG
- 168 Ukulele

Orchester

- 169 Cello
- 170 CelloSft
- 171 CntryVio
- 172 ContraBs
- 173 Harp
- 174 HarpAttk
- 175 HarpFM
- 176 OrcCrash
- 177 OrchHit
- 178 Orchitex
- 179 Pizzicat
- 180 SynOrch1
- 181 SynOrch2
- 182 TimpaniT
- 183 Viola
- 184 Violine
- 185 ViolSlow

Orgeln

- 186 Church01
- 187 Church02
- 188 Church03
- 189 Church04
- 190 Church05
- 191 Church06
- 192 Church07
- 193 Church08
- 194 Church09
- 195 Church10
- 196 Church11
- 197 CleanRck
- 198 Click1
- 199 Click2
- 200 Drehorgl
- 201 Farfisa1
- 202 Farfisa2
- 203 Farfisa3
- 204 Farfisa4
- 205 Farfisa5
- 206 Farfisa6
- 207 Farfisa7
- 208 Farfisa8
- 209 Filicord
- 210 FullFili

Auflistung der Single-Klangfarben

211	FM_Chure	268	Organ3	323	EPiano8	375	Fagott
212	FMChure2	269	Organ4	324	EPiano9	376	Klarinet
213	Gospel	270	Organ5	325	FM_Clav	377	LayerSax
214	Hammond	271	Organ6	326	FMClav2	378	Motette
215	Harmnium	272	Organ7	327	Harpchrd	379	Oboe
216	Hot_Keys	273	Organ8	328	Harpsi	380	SlowClar
217	HouseOrg	274	Organ9	329	Honky	381	SoftSax
218	JazzOrgn	275	Perc_2nd	330	Klavier	382	Sopr_Sax
219	Kirmes1	276	Perc_3rd	331	Multiman	383	SopranSx
220	Kirmes2	277	PHammon	332	Piano1	384	TenorSax
221	Kirmes3	278	Pop_Org1	333	Piano2	Schlager + Top 40	
222	Kirmes4	279	Positiv1	334	Piano3		
223	Kirmes5	280	Positiv2	335	PulsClav		
224	Kirmes6	281	Positiv3	336	Rhodes	385	Brightn
225	Kirmes7	282	ReedOrgn	337	RhodAtt	386	DigiVox
226	Kirmes8	283	Rocking	338	Saw_EP	387	Dolphin
227	Kirmes9	284	RockOrg2	339	Seventys	388	Duuh
228	LeierKst	285	RockOrgn	340	Sft2Hard	389	Flipper
229	O_888000	286	Sacral1	341	SoftEP	390	Heaven
230	O_808800	287	Sacral2	342	Supertrp	391	Schlag_1
231	O_848000	288	Sacral3	343	Taenzern	392	Schlag_2
232	O_832000	289	Sacral4	344	Wurlitz1	393	Schlag_3
233	O_888808	290	Sacral5	345	Wurlitz2	394	Schlag_4
234	O_800000	291	Sacral6	346	WurlBody	395	Schlag_5
235	O_808000	292	Sacral7	347	WurlAttk	396	Schlag_6
236	O_880000	293	Sacral8	Pfeifen und Flöten		397	Schlag_7
237	O_878000	294	Sacral9			398	Schlag_8
238	O_828000	295	Sacral10			399	Schlag_9
239	O_864000	296	Sacral11			400	Schlag10
240	O_004301	297	SineOrgn			401	Schlag11
241	O_800300	298	Slow_Les			402	Schlag12
242	O_080403	299	SlwLesli			403	SynHuuh
243	Ox000008	300	TableOrg			404	SynVoice
244	Ox000808	301	TanzCafe			SynthPads	
245	Ox000340	302	TanzCaf2				
246	Ox300110	303	Tutti_01				
247	Ox000670	304	Tutti_02				
248	Ox000608	305	Tutti_03				
249	Ox400206	306	Tutti_04				
250	Ox000678	307	Tutti_05				
251	Ox000544	308	Tutti_06				
252	Ox000888	309	VoxConti				
253	Ox000256	Pianos		362	Piccolo	411	Brigtne3
254	O_Pfeife			363	Recorder	412	Brigtne4
255	O_16_8_5			364	Scotch	413	Brigtnes
256	Organ1			365	Shaku	414	Briters
257	Organ10			366	SoftFlut	415	Ceylon
258	Organ11			367	Whistle	416	Churchy
259	Organ12			Reeds		417	CMI_Vox1
260	Organ13					418	DampdPad
261	Organ14					419	DigPlast
262	Organ15					420	DynStrin
263	Organ1b					421	Echobell
264	Organ2					422	EchoDrop
265	Organ2b					423	Fade_In
266	Organ2c					424	Fade_Vox
267	Organ2d					425	Fantasy
		310	Cembalo1			426	Flaechel
		311	Cembalo2	368	Altsax		
		312	Clavinet	369	Bariton		
		313	DigPian1	370	Bassoon		
		314	DigPian2	371	Carinet2		
		315	Ep_Body	372	Clarinet		
		316	EPiano1	373	Dualsax		
		317	EPiano2	374	English		
		318	EPiano3				
		319	EPiano4				
		320	EPiano5				
		321	EPiano6				
		322	EPiano7				

Auflistung der Single-Klangfarben

427	Flaeche2	482	Leader1
428	Flaeche3	483	Leader2
429	Flaeche4	484	Leader3
430	Flaeche5	485	Leader4
431	Flang_Ch	486	M12_Lead
432	Flangers	487	Osc_Sync
433	FM_Blow1	488	Perc_Sol
434	FM_Blow2	489	Perc_Vox
435	Foehn	490	SqarLead
436	Glasharp	491	Squarist
437	Halopad	492	SoftLead
438	Icerain	493	SoftSolo
439	JpString	494	SuperSol
440	Lorelei	495	SyncSolo
441	Melloch	496	SynLead

442	Mellotrnr		
443	Mirinda		
444	Noisy_Ch		
445	Oktbrite	497	Ahhh
446	OB_Strng	498	Applaus
447	Oberheim	499	Bones
448	OBX_Pad	500	BrdTweet
449	OBXSweep	501	DipDip
450	Planet	502	Farm
451	PongPad	503	Helicopt
452	S_H_Chor	504	Jodler
453	ShineOn	505	Motors
454	Slow_CMI	506	Noise
455	Stratos	507	Ohh
456	Sweeper	508	Opera
457	Sweller	509	Plop
458	SwelSnt1	510	Seashore
459	SwelSnt2	511	Storm
460	SynPad13	512	Telephon
461	SynStr1		
462	SynStr2		
463	SynStr3		
464	SynStr4		
465	Syntetic		
466	Voice		
467	VoiceRel		
468	VoiceSlw		
469	VoiceStr		
470	WarmOBX		
471	WarmPad1		
472	WarmPad2		
473	WarmStr		
474	WarmSync		

SoloSynths

475	AttStrng
476	Doc_Solo
477	FinalSaw
478	FlutePad
479	Full_Seq
480	GS_Saw
481	Laeufer

Auflistung der Klangzusammenstellungen

Bank A (Bank Change 1)				Bank B (Bank Change 2)			
001	Drawbar 1	065	Drawba 9	001	SchwarzW	065	SyntBrss
002	Drawbar 2	066	Drawba10	002	SchneeWl	066	BriteBrs
003	Drawbar 3	067	Drawba11	003	SchiffKl	067	LaPaloma
004	Drawbar 4	068	Drawba12	004	HohnerAk	068	Blaskple
005	Drawbar 5	069	Drawba13	005	TremoAkk	069	BrssSolo
006	Drawbar 6	070	Drawba14	006	Ahoi	070	Section
007	DrawFst 1	071	Drawba15	007	Zillrtal	071	Horns
008	DrawFst 2	072	Drawba16	008	Zugspitz	072	BrassBnd
009	FullOrgn	073	PercOrg10	009	Lambada	073	SoloSect
010	Wimmer1	074	PercOr11	010	Francois	074	FullSax
011	Wimmer2	075	PercOr12	011	Bando	075	BrssEnsb
012	PercOrg 1	076	PercOr13	012	Fabienne	076	Ultimate
013	PercOrg 2	077	PercOr14	013	Provence	077	SoloLips
014	PercOrg 3	078	PercOr15	014	HohnerVx	078	Trompete
015	PercOrg 4	079	PercOr16	015	TremAkk2	079	Trompet2
016	PercOrg 5	080	PercOr17	016	AkkoSplt	080	BrasSoft
017	PercOrg 6	081	PercOr18	017	BalgAkko	081	SuperBrs
018	PercOrg 7	082	PercOr19	018	SynAkko	082	Oktoberf
019	PercOrg 8	083	Doubless	019	BluesHrp	083	Wallis
020	PercOrg 9	084	Drawba17	020	BlueStrg	084	SynBlaes
021	MatBianc	085	Drawba18	021	Harmonik	085	SweelBrs
022	CombClub	086	Drawba19	022	Quetsche	086	SaxEnsb1
023	ShrtPerc	087	Drawba20	023	SynAkko1	087	Brass
024	PercHmmd	088	Drawba21	024	SoloBlus	088	Bariton
025	Ricky	089	Drawba22	025	SynAkko2	089	BrassStr
026	BigHammd	090	Drawba23	026	SynAkko3	090	TrumpSpl
027	KlikPerc	091	Drawba24	027	Zwiefach	091	Brasses
028	Old Sam	092	KinoOrg1	028	Frieslnd	092	BrassInt
029	Easy 1	093	Orgel 1	029	Bozen	093	TrumpStr
030	Easy 2	094	Orgel 2	030	StadlAko	094	5thBrass
031	Easy 3	095	Kirmes_1	031	Avignon	095	BigBand1
032	Easy 4	096	FullHamm	032	BrssBalg	096	BigBand2
033	Soft	097	PartyOrg	033	SpielMir	097	BigBand3
034	MixDraw 1	098	TremOrgn	034	Michelle	098	BigBand4
035	MixDraw 2	099	Tanzcafe	035	Weltmeist	099	BigBand5
036	MixDraw 3	100	Organ	036	TanzSolo	100	BigBand6
037	Chambary	101	Kirmes_2	037	AkkoSpl2	101	JazzSet3
038	Chambar2	102	EmersOrg	038	Akorden1	102	JazzSet4
039	DrawbChr	103	VoxConti	039	Akorden2	103	JazzSet5
040	PopOrgan	104	Orgel 3	040	Akorden3	104	JazzSet6
041	FansyOrg	105	Dom 3	041	Akorden4	105	PosneStr
042	FullOrgn	106	Hot Keys	042	Akko_3La	106	Jump !
043	FullPerc	107	Festzelt	043	Bandoneo	107	BigBras1
044	SmalPerc	108	WarmOrgn	044	French	108	BigBras2
045	RockPerc	109	ElecOrgn	045	Paldauer	109	E.Mosch
046	RockPer2	110	Kirmes_3	046	Harmonum	110	Old-Rome
047	SoftOrgn	111	Micro_B1	047	America	111	Trumpet
048	SoftOrg 2	112	Dr.Boehm	048	Blaeser	112	AmoreMio
049	SoftOrg 3	113	Micro_B3	049	Waidmann	113	Kurpfalz
050	Double 1	114	Legend	050	SoloTrmp	114	Underbrg
051	Double 2	115	ClOrgan	051	FullBrss	115	Calliope
052	Wersi	116	DomChurc	052	FatBrass	116	DrehOrg2
053	JazzOrg 1	117	St.Pauls	053	Miles_D.	117	Floete
054	JazzOrg 2	118	Dom1	054	SynBrass	118	Karussel
055	Denerlei	119	Dom2	055	AnaBrass	119	PanSplit
056	SoftDrw 1	120	Vatikan	056	FuchsJgd	120	FluteStr
057	SoftDrw 2	121	Church	057	SoloBrss	121	Whistles
058	SoftDrw 3	122	PeterDom	058	JupiBrss	122	Panflute
059	SoftDrw 4	123	Sakral1	059	HardBrss	123	DudelSck
060	SoftDrw 5	124	Sakral2	060	Atlantis	124	FloetStr
061	SoftDrw 6	125	Sakral3	061	LayerSax	125	Chiffer
062	SoftDrw 7	126	FuldaDom	062	VeloSax	126	Peter G.
063	Drawba 7	127	Sacral4	063	HitBrass	127	Floeten
064	Drawba 8	128	Cathedrl	064	TotoBras	128	EchoPipe

Auflistung der Klangzusammenstellungen

Bank C (Bank Change 3)				Bank D (Bank Change 4)			
001	RockPian	065	SynOrc.3	001	PlopGuit	065	Paradise
002	Clavinet	066	SynOrc.4	002	DelayGtr	066	Dream1
003	Steinway	067	ClariUuh	003	Zither	067	Dream2
004	RhodesEQ	068	Pizzagog	004	ChorusG2	068	Dream3
005	LuckLuke	069	Orchst6	005	SftBells	069	Dream4
006	Dreams	070	Pizza	006	KrchWeih	070	NoiseSyn
007	ElektrPi	071	Quartet	007	VibeChor	071	Syn-Pad1
008	PianoPad	072	Flaeche	008	SpielUhr	072	Syn-Pad2
009	ChorusPi	073	Str&Chor	009	ChromPc	073	Syn-Pad3
010	ElePiano	074	Sweller	010	Vibes	074	SynPad
011	Duval	075	Mix_Chor	011	NrdLicht	075	synpad5
012	SynPiano	076	Strings	012	Gebimmel	076	BigPad 1
013	PianoLay	077	BelCanto	013	SteelDrm	077	BigPad2
014	Pian2Lay	078	Monument	014	GoodVibe	078	CrangerK
015	HonkTonk	079	OctavStr	015	MusicBox	079	PopIntr1
016	PianSwep	080	SuperJX	016	Gamellan	080	PopIntr2
017	Paradies	081	SynthStr	017	EchoGlas	081	PopIntr3
018	ElePian2	082	Montanra	018	Chrom	082	Vision1
019	Rhodes	083	StrgEnsb	019	DbiDelay	083	Vision2
020	Wurlitz	084	SyntPhas	020	GlockSpd	084	Misterio
021	PianoStr	085	Weihncht	021	Lilly_M.	085	Voicepad
022	StevPian	086	Voicers	022	SnowWltz	086	Dynpad
023	KonzertF	087	KircChor	023	Schlager	087	New_Age
024	SynPiano	088	Huuh+Str	024	Heaven	088	BackGrnd
025	HardPian	089	SyntStr2	025	P.OrgStr	089	Backgr.2
026	BellPian	090	JazzSet2	026	P.OrgBrs	090	PhaseOrg
027	E-Piano1	091	Church1	027	Himmlish	091	DreamLss
028	E-Piano2	092	Church2	028	SoftPad	092	HuhLesli
029	E-Piano3	093	Church3	029	Film_1	093	W.Sound1
030	E-Piano4	094	WarmStr	030	BassMelo	094	W.Sound2
031	Groove 1	095	Strings2	031	TitiSee	095	W.Sound3
032	Groove 2	096	PhasChor	032	Tirol	096	Old USA
033	Groove 3	097	PhasStrg	033	Film_2	097	USADream
034	FunkClav	098	Schweb	034	Aloha	098	Cloudy
035	PianoPad	099	Huuhs	035	Dreaming	099	OB_Chor
036	Ulla Me	100	SawStrgs	036	PercVox	100	Schlager
037	DX-Rhods	101	StrngFlng	037	Flangers	101	SynVox
038	OneMomet	102	VoxChor	038	ApresSki	102	Fantasy
039	Whitney	103	TheGuita	039	Schiwago	103	Flangers
040	Parson	104	12String	040	CMI_Vox	104	FM-Strngs
041	PiaStrng	105	Zupf	041	Goldrush	105	Tinkling
042	EchoHarp	106	Cowboy	042	Matthrhn	106	FatSynth
043	Harp	107	StubenMK	043	Wildbach	107	SyntLead
044	Orchest1	108	SynGuitr	044	Nordmeer	108	B(r)ass
045	Flocte2	109	ChorusGt	045	StTropcz	109	FatBroth
046	Chamber	110	PontRosa	046	TraumHft	110	PhasPuls
047	OrcestSp	111	SoloGuit	047	OnceUpon	111	Schampus
048	Matinee	112	J_Hammer	048	Edelweis	112	Hit me!
049	Barock	113	CleanGtr	049	WoodVox	113	Orch_End
050	Wildeck	114	E-Guitar	050	Filmthem	114	ChoirHit
051	Spinett	115	FeedBack	051	Dreamer	115	MeloInt1
052	Klarinet	116	GuitStrg	052	PercVox2	116	MeloInt2
053	Orchest2	117	DreamGtr	053	Aurora	117	MeloInt3
054	BarockSp	118	MuteGuit	054	SynthPad	118	MeloInt4
055	Orchest3	119	Praerie	055	Lago_M.	119	MeloInt5
056	Orchest4	120	SynZith	056	Stratos	120	MeloInt6
057	Orchest5	121	SynGuit2	057	Heimat	121	MeloInt7
058	ClariStr	122	Fernando	058	choDrop	122	MeloInt8
059	PizStrng	123	FM_Guit	059	Psycho	123	MeloInt9
060	SoVioStr	124	Hendrix	060	Pad'nSax	124	MeloIn10
061	PizStrn2	125	Hawaii	061	Flippers	125	Multi1
062	JazzSet1	126	GuitStr2	062	Naabtal	126	Multi2
063	SynOrc.1	127	GuitrDuo	063	Tanzsplt	127	Multi3
064	SynOrc.2	128	SoftGuit	064	Bright	128	Multi4

Auflistung der Ram-Klangzusammenstellungen

001	TanzAkk1	051	PadPatch
002	TanzAkk2	052	WildBach
003	TanzAkk3	053	VoxPerc
004	TanzAkk4	054	Wolkig
005	TanzAkk5	055	SoftPad
006	TanzAkk6	056	PartyOr2
007	TanzAkk7	057	Layer
008	TanzAkk8	058	Leslie_1
009	TanzAkk9	059	Leslie_2
010	TanzAkk10	060	BigCombo
011	MeloAkk1	061	PadSynth
012	MeloAkk2	062	Glocken
013	Vibrato1	063	KinoOrg2
014	Vibrato2	064	Ballade
015	MeloOrg1	065	BritePia
016	MeloOrg2	066	50s Melo
017	Basson	067	Soundtrk
018	Duo1	068	Taucher
019	Trio1	069	EPianPad
020	Trio2	070	SuperPer
021	Vibrato3	071	FulPercs
022	TremAkko	072	Oberheim
023	BalgBand	073	Glassey
024	VeloHmmd	074	DirtyOrg
025	PianoMel	075	GlasVoic
026	Synt 1	076	AeroFlut
027	Synt 2	077	AirChor
028	Bounty	078	XyloPhon
029	Columbus	079	MoonLite
030	SoftPerc	080	Angelic
031	Frankrch	081	Glorious
032	MutrTrmp	082	Fretless
033	TrmpAkko	083	Synthia
034	MixTrem1	084	LeadVibe
035	MixTrem2	085	Farmer
036	MixTrem3	086	AltoSax
037	Dolphins	087	Nyloner
038	Scarlett	088	RokSteel
039	SoloTrmb	089	Resi
040	SlpBass	090	ElecBass
041	AcouBass	091	Swcepy
042	UhsBrass	092	VoxBell
043	SlowLesl	093	Duuh
044	BlasBalg	094	Sqarlead
045	AcouBs2	095	Celli
046	SlowAkdn	096	LegaFlut
047	SoloOrg1	097	PopHorn
048	SoloOrg2	098	Island
049	SoloOrg3	099	TrmpSolo
050	GuitSplt	100	DgtlPian

Funktion...		Transmitted	Recogniced
Basic Channel	Default Changed	1 1-16	1 1-16
Mode	Default Messages Altered	x x x	* 0 x
Note Number	True Voice	x x	0-127
Velocity	Note On Note Off	x x	0 x
After Touch	Keys Channel	x x	x 0
Pitch Bend	MSB (7 bit) LSB (14 bit)	x x	0 0
Controller	0 Bank-Select 1 Modulation 7 Global Lautstärke 10 " 64 Hold-Pedal 67 Soft-Pedal 80 FX1-Type 81 FX2-Type 124 Omni off 125 Omni on 120 all sounds off 121 reset all controller 123 all notes off	x x x x x x x x x x x x x x	0 (Performances) 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
Program Change		x	0 (Performances)
System Exclusive		0	0
System Common	Song Position Song Select Tunc Request	x x x	x x x
System Real Time	Clock Commands	x x	x x
Aux Messages	Local On/ Off All Notes Off Active Sens. System Reset	x x x x	x 0 x x
x = No 0 = Yes * = switchable =>MIDI-Polymode at Performances without Multichannel Playmode =>MIDI-Multimode 3b at Performances with Multichannel Playmode with up to 3 different Parts simultaneously			

Einsatz der Melodie-Intelligenz

In diesem Kapitel soll nochmals auf die Melodie-Intelligenz eingegangen werden. Sicherlich haben Sie schon bemerkt, daß man die Melodie-Intelligenz nicht einfach an einem konkrete Schalter ein- bzw. ausschalten kann. Vielmehr ruft man im LIVE-Betrieb die zuvor programmierten Klangzusammenstellungen mit Melodie-Intelligenz auf. Auf der Bank "D" der Klangzusammenstellungen des CARUSO befinden sich auf den Programmplätzen 115 - 124 fertig programmierte Beispiele, bei denen die Melodie-Intelligenz verwendet wird. Um Ihr Keyboard oder Ihre Tastatur an die Melodie-Intelligenz anzupassen, rufen Sie am besten als erstes die Klangzusammenstellung D 115 auf. Falls Sie den MIDI-Kanal bereits mit Hilfe der "Lerne-Midi"- Funktion eingestellt haben [siehe Seite 6] sollte ein Spielen mit Melodie-Intelligenz schon möglich sein. Probieren Sie nun nacheinander die verschiedenen Melodie-Intelligenz Klangzusammenstellungen aus. Diese Klangzusammenstellungen können Sie als Grundlage für Ihre eigenen Programme verwenden.

Das erste, was Sie nun an einer bestehenden Klangzusammenstellung verändern möchten, ist mit Sicherheit die verwendete Klangfarbe. Zum Editieren drücken Sie wie gewohnt die "EDIT/OK"-Taste. Mit der "NUMMERN"-Taste "1" erreichen Sie Part 1. Schauen Sie sich die Display-Darstellung nach dieser Aktion an:

<1> Edit Part 1
Akkord-Klang

Damit Sie sofort sehen, welche Aufgabe dieser Part in der Klangzusammenstellung hat, wird in der zweiten Display-Zeile die Aufgabe angezeigt. Mit den "BANK-SELECT"-Tasten erreichen Sie die übrigen Parts. Auch diese sind entsprechend in der zweiten Display-Zeile bezeichnet. In unserem konkreten Beispiel sehen Sie die folgende Anzeige für Part 2:

<2> Edit Part 2
Solo-Klang

Part 3 übernimmt die Melodie-Intelligenz-Stimme:

<3> Edit Part 3
MeloInt_Stimme

Daran, daß für die Melodie-Intelligenz ein eigener Part existiert, erkennen Sie die Verfügbarkeit eines eigenen Instrumentes für die Melodie-Intelligenz-Stimme. Die angewählte Klangzusammenstellung verwendet also den Spielmodus MeloInt2. Wenn Sie möchten, daß die Solostimme lauter ist, als die von der Melodie-Intelligenz erzeugte, können Sie den Part 3 entsprechend herunterregeln. Natürlich können Sie auch für Part 2 (Solo-Klang) und Part 3 (MeloInt-Klang) das gleiche Instrument anwählen. Sie erhalten dann eine zweite Stimme, die vom gleichen Instrument ausgeführt wird. Die getrennte Lautstärkeregelung bleibt dennoch erhalten.

Welche verschiedenen Spielmodi es beim CARUSO gibt, entnehmen Sie der Tabelle im Kapitel "Globale Parameter" [Seite 11]. In diesem Kapitel wird auch erklärt, wie die verschiedenen Arten der Melodie-Intelligenz ausgewählt werden.

Doch nun zurück zu den Part-Parametern. Bei der Programmierung der Melodie-Intelligenz-Klangzusammenstellungen, dürfen Sie einen sehr wichtigen Sachverhalt nicht vergessen: Unterschiedliche Instrumente besitzen unterschiedliche Oktavlagen. Um einen brauchbaren Gesamtklang zu erhalten, werden Sie daher bei einigen Klangkombinationen die mit Melodie-Intelligenz arbeiten, die Oktaven anpassen müssen, wenn die Intervalle zwischen den Noten richtig erklingen sollen. Die von CARUSO erzeugte Melodie-Intelligenz-Stimme bezieht sich immer nur auf die absolute Tastennummer auf Ihrem Keyboard, nicht aber auf die Tonhöhe des jeweiligen Instruments selbst.

- Equalizer** - Der Equalizer ist eine spezielle Form der Klangregelung. Der im CARUSO vorhandene Equalizer ist ein sogenannter Graphischer E., da verschiedene Frequenzbänder angehoben oder abgesenkt werden können. Der Equalizer befindet sich als Effektalgorithmus in -> **FX-2**. [Seite 22]
- Exit** - Der „Exit“-Taster ermöglicht das Verlassen einer zuvor beim CARUSO angewählten Menüebene (Editier-Ebene). [Seite 7]
- Expander** - Ein Expander ist ein Synthesizer ohne Tastatur.
- Flanger** - Besondere Art des ->**Echos**, bei der die Verzögerungszeit moduliert wird. Je nach eingestellter Grundverzögerung und Feedback-Einstellung entsteht ein spaciger und schwebender Sound. [Seite 18]
- Fußtaster** - Der CARUSO besitzt auf der Geräterückseite eine Anschlußbuchse für den Anschluß eines Fußtasters. Dieser Fußtaster wechselt zwischen den unterschiedlichen Rotorgeschwindigkeiten.[Seite20]
- FX-1/ FX-2** - Die beiden Effektprozessoren des CARUSO sorgen für Raumsimulationen und Spezial-effekte. [Seite 15]
- Gated-Hall** - Bei dem Gated-Hall handelt es sich um eine Spezialform des -> **Halls**, bei der das Hall-Signal nach einer festgelegten Zeit (Gate-Zeit) abrupt abgeschnitten wird. Die Zeit gilt immer ab dem Unterschreiten eines Mindestpegels. [Seite 16]
- HALL** - Als Hall bezeichnet man das typische Nachkling-Verhalten eines Instrumentes in größeren Räumen. Durch unzählige, unterschiedliche ->**Echos**, die bei der Reflektion der Schallwellen von den Wänden entstehen, entsteht ein homogener Klangteppich der je nach Raumbeschaffenheit unterschiedlich schnell im Pegel absinkt. Durch die Simulation dieses Effektes in FX-1 des Carusos, lassen sich unterschiedliche Raumklang-Eigenschaften simulieren. [Seite 16]
- Hauptseite** - Die Hauptseite des CARUSOS ist die Menüseite, die Sie normal immer aktiviert haben, wenn Sie die Klangzusammenstellungen aufrufen und spielen. Sie ist gleichzeitig immer der Ausgangspunkt aller Einstellungen die Sie vornehmen. Über mehrmaliges Drücken der "EXIT"-Taste gelangen Sie immer wieder automatisch auf die Hauptseite zurück. [Seite 5]
- Hüllkurve** - Mit einer Hüllkurve steuert man den zeitlichen Verlauf der Klangfarben. [Seite 27]
- Klangparameter** - Jede Klangfarbe (Instrument, Sound) des CARUSO kann über verschiedene den Klang beeinflussende Dateneingaben verändert werden. Daten, die den Klang eines Synthesizers verändern, werden auch Klangparameter genannt. [Seite 13]
- Melodie-Intelligenz** - Zweite Stimme für die rechte Hand. [Seite 11, 36]
- MIDI** - Abkürzung für **Musical Instrument Digital Interface**. Mit Hilfe eines vereinheitlichten Datenformats und der Einigung über die Beschaffenheit der Verbindungskabel und Buchsen ist eine digitale Schnittstelle entstanden, die eine Kommunikation zwischen elektronischen Musikinstrumenten unterschiedlicher Hersteller erlaubt. Es werden nur die digitalen Steuerinformationen wie Befehle zur Notenausgabe übertragen, nicht aber die Musik selbst. Zu jeder MIDI-Verbindung zwischen Keyboard und Expander gehört also auch eine Audio-Verbindung der beiden Geräte zur ->**Audio-Anlage**. [Seite5]
- MIDI-Controller** - -> **MIDI**-Daten, die zur Klangsteuerung und Klangbeeinflussung eingesetzt werden können.
- MIDI-Data-Dump** - Unter einem MIDI-Data-Dump versteht man die Übertragung von Einstellungen eines Synthesizers über die MIDI-Schnittstelle. Die Übertragung geschieht mit Hilfe von sogenannten ->**Systemexklusiven Daten**. [Seite 26]
- MIDI-IN** - Der -> **MIDI**-Anschluß, auf dem MIDI-Daten empfangen werden können. Die Daten des MIDI-In werden über ->**MIDI-Thru** weitergeleitet. Schließen Sie den MIDI-Ausgang Ihres Keyboards an den MIDI-Eingang des CARUSO an, um den CARUSO mit dem Keyboard anzusteuern. Schließen Sie weitere Expander an den MIDI-Thru Anschluß an, wenn sie zusätzlich angespielt werden sollen.

MIDI-Kanal - Damit über -> **MIDI** mehrere Tonerzeuger unabhängig voneinander angesteuert werden können, gibt es 16 verschiedene MIDI-Kanäle. Jedes Gerät erhält einen anderen MIDI-Kanal und reagiert im -> **MIDI-Polymode** nur auf Informationen, die mit dem eingestellten Empfangskanal übereinstimmen. (siehe auch -> **MIDI-Multimode** und -> **MIDI-Omnimode**)

MIDI-Kanal = MIDI-Solo-Kanal - Der SOLO-Kanal gibt an, auf welchem -> **MIDI-Kanal** beim CARUSO die Klangzusammenstellungen angespielt werden. Außerdem bestimmt er die ID-Nummer für die Übertragung von Systemexclusiven-Daten. Bei der Solokanaleinstellung „1“ hat also automatisch auch die ID-Nummer den Wert „1“. [Seite 5, Seite 23] Beim Senden und Empfangen von MIDI-Dumps sollten Sie darauf achten, immer den gleichen MIDI-Kanal zu verwenden.

MIDI-Merger - Ein MIDI-Merger ist in der Lage, zwei oder mehrere digitale -> **MIDI**-Datenleitungen zu mischen. Das Quasimidi Gerät **QM-Merge** (249.-DM) ermöglicht das Mischen von bis zu drei MIDI-Signalen.

MIDI-Monitor - Der CARUSO besitzt einen MIDI-Monitor, mit dessen Anzeige eingehende MIDI-Signale angezeigt werden. Im Display sehen Sie oben links, ob MIDI-Daten beim CARUSO eintreffen und in der Balkenanzeige rechts sehen Sie welche Parts von den Signalen angesprochen werden. [Seite 5]

MIDI-Multimode - Ein Synthesizer mit MIDI-Multimode kann auf mehreren -> **MIDI-Kanälen** unabhängig voneinander reagieren. Ein solcher Synthesizer verhält sich also wie mehrere unabhängige Tonerzeugungen. Der CARUSO besitzt den 3-fachen Multimode, d.h. er kann 3 unterschiedliche Klangfarben oder Instrumente zur gleichen Zeit ausgeben. Diese MIDI-Betriebsart ist ideal für den Betrieb mit Akkordeons und Orgeln. Auf einer Orgel können Sie z.B. Unter- und Obermanual sowie das Basspedal mit unterschiedlichen Klängen des CARUSO versorgen. Zur Verwendung dieser Funktion müssen Sie eine Performance mit dem Spielmodus "MultiChan" aufrufen. Wählen Sie anschließend für die einzelnen Parts eine Klangfarbe aus und speichern das ganze gleich im RAM-Bereich ab. [Seite 11]

MIDI-Omnimode - In der Anfangszeit der MIDI-Schnittstelle gab es einige Geräte, die nicht in der Lage waren, zwischen unterschiedlichen -> **MIDI-Kanälen** zu unterscheiden. Diese Synthesizer und Expander haben alle hereinkommenden MIDI-Noten, unabhängig von deren MIDI-Kanal verarbeitet. Wenn Sie mit einer -> **MIDI-Tastatur** einen -> **Expander** wie den CARUSO ansteuern und den -> **MIDI-Sendekanal** der Tastatur nicht wissen, können Sie auch den MIDI-Omnimode einstellen, um unabhängig von den eingestellten Kanälen die Performances anspielen zu können. [Seite 28]

MIDI-Out - ->**MIDI**-Anschluß, über den der CARUSO MIDI-Daten sendet. Der CARUSO sendet auf Wunsch ->**Systemexclusive-Daten**. [Seite 25, sende Klang]

MIDI-Polymode - Ein -> **MIDI**-Gerät, dessen Tonerzeugung nur auf einen -> **MIDI-Kanal** Daten empfängt, befindet sich im MIDI-Polymode.

MIDI-Sendekanal = Transmit-Channel - Der -> **MIDI**-Sendekanal ist der -> **MIDI-Kanal**, auf dem eine -> **MIDI-Tastatur** Daten sendet. Da die MIDI-Schnittstelle 16 verschiedene MIDI-Kanäle besitzt, läßt sich bei jeder neueren -> **MIDI-Tastatur** der MIDI-Sendekanal frei einstellen. Zum Anspielen der CARUSO-Performances muß der MIDI-Masterkanal des CARUSO mit dem MIDI-Sendekanal der -> **MIDI-Tastatur** übereinstimmen. [Seite 5]

MIDI-Tastatur - Überbegriff für Keyboard-Tastaturen wie Synthesizer, Masterkeyboards und ähnliches, die gespielte Noten als ->**MIDI**-Daten über den -> **MIDI-Ausgang** aussenden. [Seite 5]

MIDI-Thru - -> **MIDI**-Daten, die am -> **MIDI-Eingang** eines Gerätes erscheinen, werden zur MIDI-Thru-Buchse weitergeleitet. MIDI-Thru ermöglicht die Reihenschaltung von MIDI-Geräten. [**Abbildung** Seite 4]

Modulationsrad - Das Modulationsrad ist neben dem -> **Pitch-Bend** die wichtigste -> **Spielhilfe** um Klangänderungen während des Spiels an einem Instrument vorzunehmen. Beim CARUSO wird mit Hilfe dieser Spielhilfe ein Tonhöhenvibrato ausgelöst.

Multimode -> **MIDI-Multimode**

Omni-Mode ->**MIDI-Omnimode**

Part - Ein Part ist ein Instrument des CARUSOS im -> *MIDI-Multimode* oder einer Klangzusammenstellung. Jeder Part des CARUSO verhält sich im -> *MIDI-Multimode* Spielmodus wie ein eigenständiger Synthesizer. [Seite 13]

Phaser - Der Phaser ist ein spezieller Effekt (in -> *FX-2*), der durch Laufzeitmodulation Phasenverschiebungen im Klang erzeugt. Der Klangcharakter ist schwebend aufgrund charakteristischer Kammfilterverschiebungen durch wandernde Obertonauslöschungen. [Seite 18]

Pitch-Bend = Tonhöhenbeugung - Mit dem Pitch-Bender können Sie die Tonhöhe der gespielten Noten nach oben oder unten ziehen, um Ihrem Spiel mehr Ausdruck zu verleihen oder typische Spielweisen von Naturinstrumenten zu imitieren. [Seite 27]

Poly-Mode -> *MIDI-Polymode*

polyphon - Ein Instrument, daß mehrstimmig gespielt werden kann (Akkorde und ähnliches) wird auch als polyphon bezeichnet. Der CARUSO ist 21-stimmig polyphon, es können also bis zu 21 Stimmen gleichzeitig klingen.

RAM-Speicherplätze - Der CARUSO besitzt 100 Speicherplätze für Klangzusammenstellungen. Nur im RAM-Bereich können Klangzusammenstellungen abgespeichert werden. Die Ram-Speicherplätze erreicht man auf der Hauptseite des CARUSO durch Drücken der linken-> "*Bank-Select*"-Taste. Wenn Sie einen ROM- Klang abändern und anschließend speichern, befindet sich das Ergebnis immer in der RAM-Speicherbank. [Seite 25 ff]

Release = Ausklingdauer. Die Release-Zeit ist ein -> *Hüllkurven*-Parameter. Sie bestimmt die Dauer des Ausklingens eines Klanges nach dem Loslassen der Taste auf dem Keyboard. [Seite 27]

Resonance - Die Resonance ist ein Parameter, der das klangliche Verhalten eines Filters bestimmt. Das Aufdrehen der Resonance bewirkt eine Rückkoppelung des Filterausgangs auf den Filtereingang. Dadurch wird der Frequenzbereich um die -> *Cutt-Off-Frequenz* angehoben. Der entstehende Klang erhält dadurch einen nasalen Klangcharakter und das Filter kann bei starker Resonance in Selbstoszillation versetzt werden. [Seite 27]

Rotor - Effekt des Caruso, der rotierende Lautsprecher simuliert. Rotierende Lautsprecher wurden früher häufig in Verbindung mit elektromagnetischen Orgeln eingesetzt. Orgeln klingen über den Rotoreffekt lebendiger und voller. Außerdem können Sie durch Umschalten der Rotorgeschwindigkeit ausdrucksstärker gespielt werden. [Seite 19 ff]

Speichern-Menü - Im "Speichern..."-Menü befinden sich alle Speicher, Kopier und -> *MIDI-Data-Dump*-Funktionen des CARUSO. [Seite 25]

Spielhilfe - Spielhilfen gibt es bei fast jedem Keyboard in Form von -> *Modulationsrad*, -> *Pitch-Bender* und -> *Aftertouch*. Sie dienen der Steigerung des musikalischen Ausdrucks beim Keyboardspiel.

Splitpunkt -> Split-Key - Im System-Menü [Seite 23] sowie im Lerne-MIDI-Menü [Seite 5, 6] kann der Splitpunkt eingestellt werden. Der Splitpunkt ist bei allen Split-Klangzusammenstellungen aktiv. Außerdem legt er fest, bei welcher Taste der Keyboard-Tastatur die Akkordanalyse bei eingeschalteter Melodie-Intelligenz endet. Oberhalb dieser Taste liegt die Solo-Stimme für die rechte Hand.

Wenn im Lerne-MIDI-Menü für den oberen und unteren Tastaturbereich unterschiedliche MIDI-Kanäle festgestellt worden sind, hat der Parameter "Split-Key" keine Bedeutung mehr. Vielmehr wird der Splitpunkt dann von dem Splitpunkt des angeschlossenen Keyboards abhängig gemacht.

Stummschalten einzelner Spuren = Track Mute - Beim Editieren der Klangzusammenstellungen möchten Sie sicherlich auch mal hören, wie die im aktuell verwendeten Klang beteiligten Parts alleine klingen. Dazu lassen sich einzelne Parts stummschalten. Drücken Sie zu diesem Zweck auf der Hauptseite die Exit-Taste, halten Sie diese gedrückt und drücken Sie die "NUMMERN"-Taste des Parts den Sie stummschalten

möchten. Bei nochmaligem Drücken der Tastenkombination wird der entsprechende Part wieder angeschaltet. [Seite 7, Exit-Taste]

Systemexclusive Daten - Systemexclusive Daten sind hersteller- und produktspezifische MIDI-Daten. Sie dienen der Übermittlung von Klang- und Systemdaten zwischen zwei gleichen MIDI-Geräten oder von einem Gerät zu einem Sequenzer und zurück zur Datenarchivierung. Die Übertragung dieser Daten bezeichnet man als -> *MIDI-Data-Dump*. [Seite 25]

Transponierung - Bei eingeschalteter Transponierung (System-Menü) ist es möglich, die Tonhöhe der Tonerzeugung gegenüber den gespielten Tasten zu verschieben. Auf diese Art und Weise kann man in beliebigen Tonarten spielen, ohne ein Tastenkünstler zu sein. Eine im System-Menü veränderte Transponierung kann auf der Hauptseite mit der Tastenkombination "EXIT" & "NUMMERN"-Taste "0" ein- und ausgeschaltet werden. [Seite 23]

Untermenü-Auswahl - Die verschiedenen Editierbereiche wie -> *FX1*-, -> *FX-2*-, -> *Spielmodus*- und -> *Part*-, -Edit sind je nach Anzahl der Parameter in mehrere Untermenüs unterteilt. Die einzelnen Untermenüs werden mit dem „Page“-Dial, den "NUMMERN"-Tasten oder den "BANK-SELECT"-Tasten ausgewählt. [Seite 7, 8, 9]

Velocity > Anschlagdynamik - Die Anschlagdynamik erlaubt - ähnlich wie bei einem Klavier - die Steuerung der Lautstärke und/ oder des Klanges über die Anschlagstärke. [Seite 23, 24]

Vibrato - Unter einem Vibrato versteht man die Modulation der Tonhöhe eines Instrumentes mit einem Modulationsgenerator (LFO). [Seite 27]

29.) Garantie-Bedingungen

Sehr geehrter Kunde,

vielen Dank, daß Sie sich zum Kauf eines Quasimidi-Produktes entschlossen haben. Quasimidi-Geräte werden nach den neusten Produktionsverfahren hergestellt. Ausgesuchte Materialien und modernste Technologie sorgen für eine einwandfreie Funktion und eine lange Lebensdauer. Sollte Ihr Gerät dennoch einen Defekt innerhalb der Garantiezeit aufweisen, wenden Sie sich bitte an Ihre Quasimidi Geschäftsstelle, bei der Sie unser Produkt erworben haben.

Ihre Quasimidi Musikelektronik GmbH.

Garantie

Mit dieser Verbrauchergarantie gewährleistet die Quasimidi Musikelektronik GmbH für die Garantiezeit, daß dieses Gerät ab dem Zeitpunkt des Ersterwerbs bzw. ab dem Zeitpunkt, zu dem der Verbraucher es von einer Quasimidi Verkaufsstelle erworben hat, keine Material- und Verarbeitungsfehler aufweist. Die Garantiezeit beträgt für Quasimidi-Produkte 6 Monate.

Sollten sich dennoch während der Garantiezeit Mängel an dem Gerät herausstellen, die auf Material- oder Verarbeitungsfehlern beruhen, werden gemäß den nachstehenden Bedingungen die Quasimidi-Geschäftsstellen, bzw. die Quasimidi GmbH in Kirchhain in der Bundesrepublik Deutschland ohne Berechnung der Arbeits- und Materialkosten das Gerät reparieren oder das Gerät selbst (Entscheidung der Quasimidi GmbH) oder seine schadhaften Teile austauschen.

Die Vertriebsgesellschaften der Quasimidi-Produkte in den anderen EG-Mitgliedstaaten werden diese Garantie im Rahmen der Bedingungen der Garantie erfüllen, die der Quasimidi Vertreter in dem Land gibt, in dem die Garantie-Kundendienstleistung in Anspruch genommen wird.

Bedingungen

1.) Garantieleistungen werden nur erbracht, wenn die Garantiekarte nach Erhalt der Ware direkt an die Quasimidi Musikelektronik GmbH zurückgesandt wird. Auf der Garantie-Urkunde muß das Kaufdatum, die Seriennummer und Typenbezeichnung sowie der Name und die genaue Anschrift des Käufers sowie der Quasimidi Geschäftsstelle eingetragen sein.

Quasimidi behält es sich vor, Garantieleistungen abzulehnen, wenn nach dem Ersterwerb des Gerätes durch den Verbraucher oder der Quasimidi-Geschäftsstelle diese Angaben entfernt oder geändert worden sind.

2.) Falls dieses Gerät adaptiert, verändert oder angepaßt werden muß, um den geltenden nationalen oder örtlichen technischen oder sicherheitstechnischen Anforderungen eines Landes zu entsprechen, das nicht das Land ist, für das das Produkt ursprünglich konzipiert und hergestellt worden ist, gilt dies keinesfalls als Material- oder Herstellungsfehler. Diese Garantie umfaßt (a) weder die Kosten solcher Adaptionen, Veränderungen oder Anpassungen oder entsprechende Versuche, unabhängig davon, ob diese ordnungsgemäß durchgeführt worden oder nicht, (b) noch den Ersatz des dadurch entstandenen Schadens.

3.) Diese Garantie deckt keine der folgenden Punkte:

a.) Regelmäßige Inspektion, Wartung bzw. Reparatur oder Austausch von Teilen bedingt durch normalen Verschleiß;

b.) Transport-, Fahrtkosten und -risiken, die unmittelbar oder mittelbar mit dieser Garantie zusammenhängen;

c.) Schäden an diesem Gerät, die verursacht worden sind durch:

I.) Mißbrauch oder Fehlgebrauch, insbesondere (a) Gebrauch dieses Gerätes für andere als seinen normalen Zweck bzw. unter Nichtbeachtung der Quasimidi Bedienungs- und Wartungsanleitungen, und (b) den Anschluß oder Gebrauch dieses Gerätes in einer in dem Land, in dem das Gerät gebraucht wird, geltenden technischen oder sicherheitstechnischen Anforderungen nicht entsprechenden Weise;

II.) Reparaturen durch nicht autorisierte Werkstätten;

III.) Unfälle, höhere Gewalt oder andere von Quasimidi nicht zu verantwortende Ursachen, insbesondere Blitzschlag, Wasser, Feuer, Störung der öffentlichen Ordnung und unzureichende Belüftung.

IV.) Diese Garantie schränkt weder die gesetzlichen Rechte des Verbrauchers nach dem jeweils geltenden nationalen Recht, noch die Rechte des Verbrauchers gegen den Verkäufer aus dem zwischen ihnen geschlossenen Kaufvertrag ein.

Soweit das anwendbare nationale Recht nichts anderes vorsieht, beschränken sich die Ansprüche des Verbrauchers gegen Quasimidi auf diese Garantie und weder die Quasimidi GmbH noch ihre auf dieser Garantiekarte aufgeführte Verkaufsstelle oder Vertriebsorganisation übernehmen darüber hinaus eine Haftung für unmittelbare oder mittelbare Schäden aus irgendeiner ausdrücklichen oder einer Schlußfolgerung zulassenden Garantie für dieses Gerät.

Quasimidi Musikelektronik GmbH

Eisenbahnstr. 13

35274 Kirchhain

Telefon: 06422/ 1022

Garantie und Registrierungs-Formular

Bitte füllen Sie dieses Formular komplett aus und senden es an:

QUASIMIDI - Musikelektronik GmbH
35274 Kirchhain
Eisenbahnstr.13.

Nur dann gewähren wir Ihnen volle 12 Monate Garantie, anstatt der gesetzlich vorgeschriebenen 6 Monate. Außerdem werden wir Sie in unserem QUASIMIDI Entertainer Club als neues Mitglied registrieren. In Zukunft werden Sie dann mit allen News bezüglich interessanter Neuentwicklungen versorgt. Außerdem erhalten Sie regelmäßig unser Anwendermagazin "NEWS-FLASH" mit vielen Tips rund um das Musizieren mit QUASIMIDI Produkten.

Bitte beantworten Sie auch die Fragen, denn damit helfen Sie uns und damit sich bei der Entwicklung neuer Produkte. Wir, als deutsches Unternehmen nehmen Ihre Wünsche und Anregungen sehr ernst, denn schließlich entwickeln und produzieren wir am liebsten das, was Sie haben möchten.

Serien-Nummer Ihres Carusos:

NAME: _____
Geburtsdatum: _____
PLZ/Ort: _____
STRASSE: _____

Welcher Stilrichtung würden Sie Ihre Musik zuordnen?

Welche Keyboards und Expander benutzen Sie außer dem CARUSO?

Spielen Sie LIVE, zu Hause oder im STUDIO?

Arbeiten Sie mit einem Computer zum Musizieren? Wenn ja, welchen Computer?

Welche Klänge gefallen Ihnen im CARUSO besonders ?

Welche Klänge im CARUSO entsprechen nicht Ihrem Geschmack ?

Allgemeine Wünsche zum Caruso:

Welche anderen Quasimidi Produkte kennen Sie?

Arbeiten Sie mit fertig arrangierten Songs?

Technische Daten

Tonerzeugungsverfahren:	MASS-Multi-Algorithmus-Sound-Synthese
Anschlüsse:	20 stimmig polyphon, 3 Part multitimbral MIDI In, MIDI Out, MIDI Thru Kopfhörerbuchse: 6,3 mm Stereoklinke Summenausgänge: 2x 6,3 mm Monoklinke Fußtaster: 6,3 mm Monoklinke Netzanschluß Kaltgerätebuchse ICE

Abmessungen incl. Regler, Frontplatte

Breite:	484 mm (429 ohne Frontplatte)
Höhe:	48 mm
Tiefe:	257 mm

Gewicht:	3,5 kg
----------	--------

Leistungsaufnahme:	10,9 Watt
--------------------	-----------